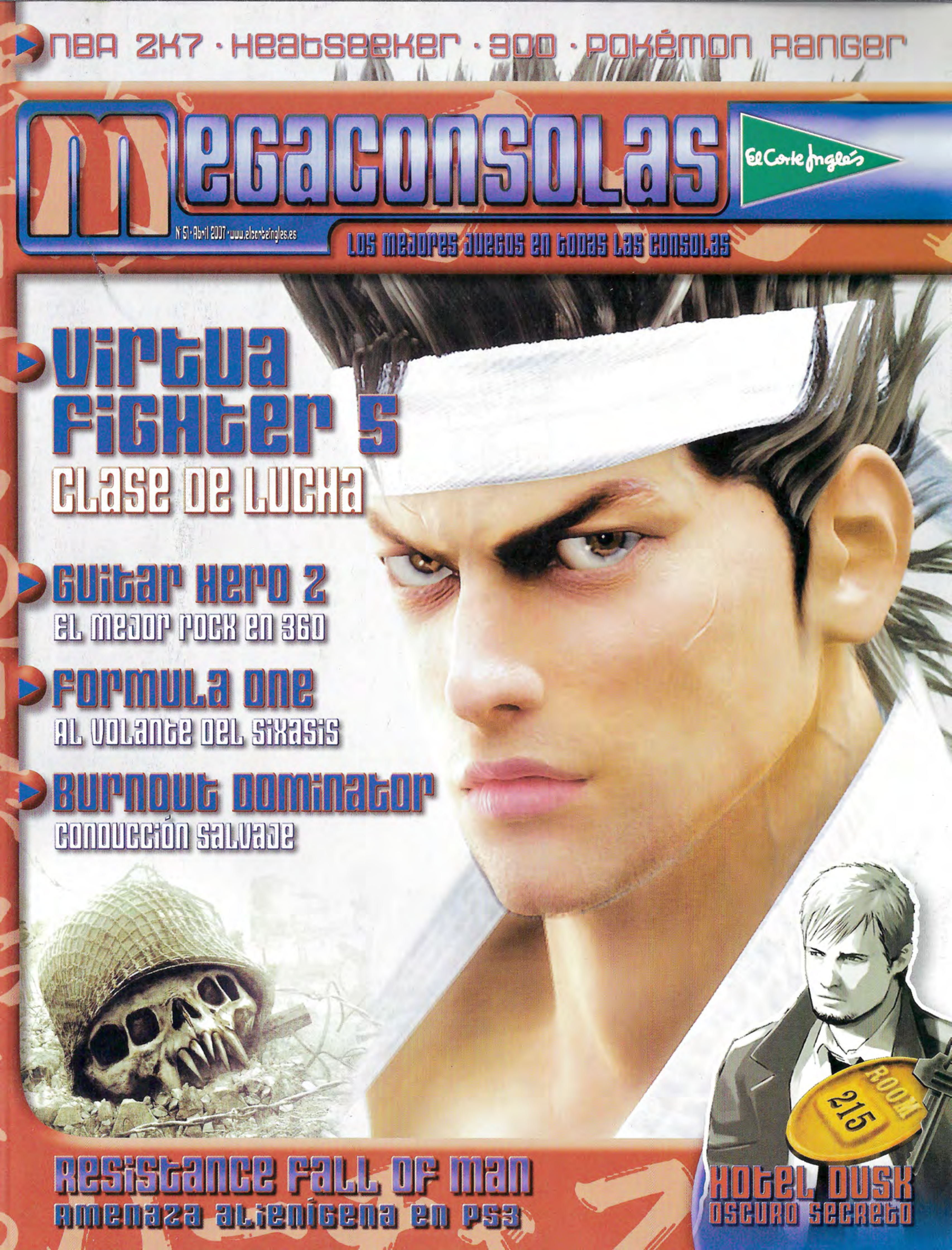


NBA 2K7 · Heatseeker · 300 · Pokémon Ranger
Megaconsolas
El Corte Inglés
Nº 51 · Abril 2007 · www.elcorteingles.es
Los mejores juegos en todas las consolas
Virtua Fighter 5
Clase de lucha
Guitar Hero 2
El mejor rock en 360
Formula One
Al volante del Sixasis
Burnout Dominator
Conducción salvaje
Room 215
Resistance Fall of Man
Amenaza alienígena en PS3
Hotel Dusk
Oscuro secreto

ABRIL 2007



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé, Mario Gómez
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Gorrinch, José Arcas, Galibo, Hal

Producción:
Jacobo Rufete
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Avenida Gráfica
Depósito Legal:
M-43083-2002



Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.







La llave virtual

Ya salió a escena. Casi 600 euros. ¿Una pasta? Sí, bueno, según cómo se mire, pero...¡Merece la pena! Si no que se lo pregunten a los más de 100.000 privilegiados que ya cuentan con ella. Tienen que estar flipando con esos maravillosos gráficos en altísima definición. Ni digamos con todas las posibilidades online ofrecidas a través de PlayStation Store, descarga de juegazos (ojito a ese «Gran Turismo HD») incluido. Y por supuesto con todas las prestaciones multimedia ofrecidas que nos permiten crear un auténtico centro de ocio electrónico, mucho más allá de la descripción clásica de videoconsola. No cabe duda, esos afortunados que ya poseen PlayStation 3 (ah, que no habíamos mencionado su nombre...) tienen un auténtico tesoro. Además con el formato Blu-ray están inmersos en la nueva era audiovisual doméstica, para disfrutar del cine a lo grande. Pero como diría Billy Wilder, esa es otra historia. En Megaconsolas lo que toca es jugar, y de qué manera con PS3. El catálogo de la nueva maravilla de Sony es sencillamente espectacular. Inmersos en un shooter tan impactante como «Resistance Fall Of Man» nos daremos cuenta que además de estar en una increíble ensalada de tiros, hemos pasado a otra dimensión en la experiencia de juego. Con el nuevo mando inalámbrico, Sixaxis, acelerar por la pista en «Formula One Championship Edition» será meterte en la carrera más realista que hayas vivido hasta el momento. Si el DualShock 2 nos ha proporcionado tardes de gloria, con el sensor de movimientos de Sixaxis, que detecta la inclinación del mando en 6 ejes, las partidas van a ser indescriptibles. Prueba a manejarlo en «Virtua Fighter 5» que vas alucinar a la hora de ejecutar nuevos movimientos y golpes. De la misma manera esa sensación de novedad en la manera de jugar se extrapola a «Genji 2», «NBA 2K7», «Motorstorm» y una larga lista de títulos que ya podemos disfrutar en PS3. Sí, señor Montes, This is Living.

J.M. Fillol

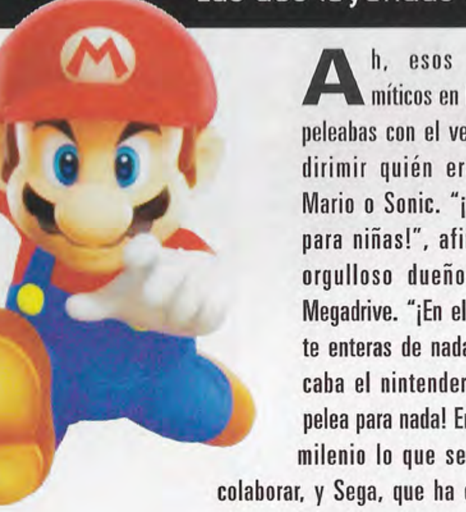


Índice ...
... POR JUEGOS



¡MARIO Y SONIC JUNTOS!

Las dos leyendas se unen en un juego sobre las Olimpiadas





Ah, esos tiempos míticos en los que te peleabas con el vecino para dirimir quién era mejor, Mario o Sonic. "¡Mario es para niñas!", afirmaba el orgulloso dueño de una Megadrive. "¡En el Sonic no te enteras de nada!", replicaba el nintendero. ¡Tanta pelea para nada! En el tercer milenio lo que se lleva es colaborar, y Sega, que ha entendido sto muy bien, ha unido a los dos personajes más famosos de los videojuegos en «Mario & Sonic at the Olympic Games», título lanzado con motivo de los juegos de Pekín 2008 y que aparecerá para la Nintendo DS y la Wii. Claro que aún quedan restos de la vieja rivalidad: ahora que comparten juego, es la ocasión de comprobar qué personaje es más rápido y ágil. Aunque el dinámico Sonic parece tener mejores cualidades atléticas que el regordete Mario, no debería despreciar la experiencia del fontanero de Brooklyn. ¡A ver si va a coger una estrella y dejarlo con la lengua fuera! Como en todos los juegos de estos personajes, habrá un nutrido elenco de secundarios. Por parte de Sonic comparecerán entre otros Knuckles y Tails, mientras que Mario estará acompañado por personajes como Luigi y Yoshi. Hisao Oguchi, presidente de Sega, y Shigeru Miyamoto, director ejecutivo de Nintendo, no cabían en sí de satisfacción, y prometieron un innovador uso de los controles de ambas consolas. Y aunque no lo dijeron, seguro que también esperan vender juegos como rosquillas.Y aunque no lo dijeron, seguro que también esperan que el juego venda como rosquillas.

Sonic y Mario tienen ahora el marco excepcional de las Olimpiadas para competir. Los que ganarán seguro son los jugones.

Héroes y villanos dándose estopa

8 NUEVOS PERSONAJES PARA MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Activision acaba de anunciar una expansión descargable para su exitoso «Marvel: Ultimate Alliance» de XBOX 360. Gracias a este paquete podremos jugar con Hulk, Magneto, Ojo del Halcón, Dientes de Sable, el Doctor Doom, Cíclope, Rondador Nocturno y quizá el más esperado, Venom. Por supuesto, cada uno viene con sus propios poderes, trajes y puntos de logro. Dependiendo de tus filiaciones, puedes escoger entre el "Pack Héroes" y el "Pack Villanos", cada uno por un módico precio de 500 puntos Microsoft, unos cincco euros. Y si quieres a todos los personajes de golpe, tienes el paquete combinado, por 800 puntos, (unos nueve euros). Entre las nuevas incorporaciones, Hulk resulta particularmente impresionante, pues casi dobla en altura al resto de los personajes. Ojo también a las garras de Venom y al Dr. Doom, que con su "Doom Warp" daña a todos los personajes que le rodean mientras él se teletransporta lejos del peligro. ¡Todo un festín para los Marvel Zombis!



Las tiendas aguardan más unidades

PS3 ATERRIZA CON BUEN PIE

Sony está satisfecha con el lanzamiento europeo de la niña de sus ojos, la Playstation 3. Durante los dos primeros días se vendieron 173.000 unidades en el Reino Unido y 78.000 en Francia, los dos países europeos donde la máquina ha tenido mejor acogida, seguidos por España y Alemania. Las ventas totales en Europa son de unas 600.000 unidades, mientras en Australia se agotaron las únicas 20.000 consolas que llegaron al país. En España los primeros afortunados fueron dos hermanos madrileños que llevaban haciendo cola desde las siete de la mañana. Salvo escasas excepciones, sólo aquellos que tenían la máquina reservada pudieron llevársela a casa, y como le ha pasado a Nintendo, Sony anda como loca intentando reponer stock. Habrá que estar muy atento a las webs de los distintos comercios para cuando lleguen nuevas consolas calentitas, o bien gorronear la de algún amigo que ya la esté disfrutando. This is living!

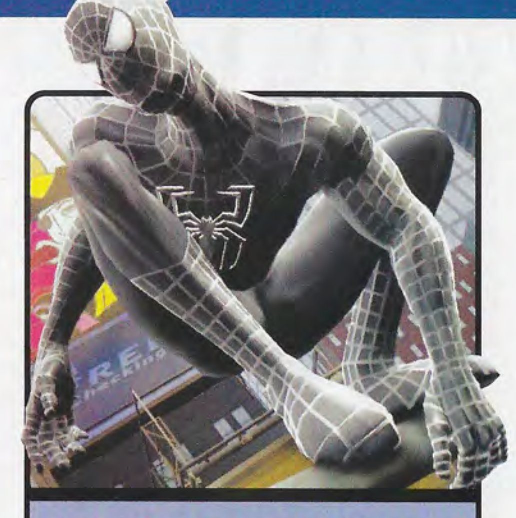


Más oscura y poderosa

LLEGA XBOX ELITE

Tras muchos rumores, Microsoft ha confirmado la llegada de un nuevo miembro a su familia de consolas, la XBOX Elite, cuyas principales caracterísiticas serán la inclusión de un disco duro de 120 GB (el doble que el de la PS3) y un puerto HDMI de serie. Para diferenciarla de sus antecesoras, la consola es completamente negra, e incluye como accesorios un cable HDMI, otro para Ethernet y unos cascos con micrófono. Por lo demás, las especificaciones son las mismas que las de los sistemas Core y Pro. La fecha de salida en EEUU será el 29 de Abril, y se espera que llegue a Europa poco después. También se comercializará por separado el disco duro de 120 GB, acompañado de un cable especial para trasladar los datos desde tu disco antiguo. Asimismo, pueden adquirirse por separado el mando inalámbrico negro y los cargadores del mismo color para los mandos. Ante el temor de que los títulos del futuro requieran un disco de gran capacidad para funcionar, Microsoft asegura que la consola de 20 GB será suficiente para disfrutar plenamente de los juegos, y que la Elite no es más que una alternativa de lujo.





Tres bombazos para el verano

ACTIVISION NOS TRAE LAS MEJORES PELIS

Activision tiene pensado revolucionar el mundillo jugón con la adaptación consolera de las tres películas más potentes del verano, nada menos que Spiderman 3, Shrek Tercero y Transformers. Hay que decir que las betas de estos juegos prometen, y mucho. «Spiderman 3», por ejemplo, cuenta con un mapa inmenso, que engloba toda la ciudad de Nueva York y que podrás recorrer con total libertad. Empezarás el juego con el tradicional traje rojo y azul de Spidey, pero más adelante podrás desbloquear el misterioso traje negro que le concede nuevos poderes y le hace mucho más agresivo. «Shrek Tercero» aparecerá para todas las plataformas excepto PS3, y contará con 20 niveles en los que podremos manejar a los personajes de la peli y algunos exclusivos del juego. Con los Transformers, el objetivo es no quedar por detrás de la película en cuanto a espectacularidad, y podemos deciros que los gráficos de este juego van a dar que hablar. Una de sus características principales es la gran intereactividad con el entorno, por lo que habrá gran cantidad de objetos que manipular y, sobre todo, destrozar. Por supuesto, podrás escoger entre unirte a los Autobots o a los Decepticons.

Breves

Se acerca Colin Mc Rae Dirt

Codemasters está echando el resto con su franquicia de carreras estrella. Todo indica que estamos ante uno de los juegos con gráficos mejores y más fuidos de la nueva generación, que llegará en breve a XBOX 360 y PS3.

Compatibilidad de PS3

Ya ha aparecido en la web oficial de PS3 la primera lista de retrocompatibilidad de la consola en territorio PAL. Un total de 1782 títulos son compatibles desde ya mismo, y se espera que el número vaya aumentando.

Enchanted Arms

Este título es uno de los primeros RPGs importantes que llegarán a la nueva generación. Sus puntos fuertes son los hasta 100 golems que podremos usar y las amplias opciones de personalización de los personajes.

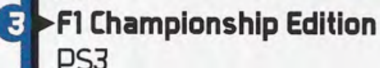
Ganadores Concursos

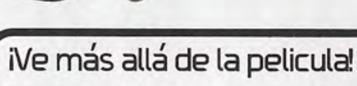
- Concurso "Zelda" (15/3): Raúl Peña (C. Real), Enrique Arana (Segovia), Andrés Esparta (Murcia), Pablo Ibáñez (Madrid), Carlos H. González (Pontevedra).
- Concurso "Bionicle" (15/3): Isabel Cuerva (Valencia), Indar Glez. (Eibar), Luis A. Glez. (León), Mario Faiella (Palma), A. Jesús Barrero (Córdoba), Adrián J. Sosa (Las Palmas), Mario Cortés (Madrid), Daniel Infante (Barcelona), Francesc Quilisi (Valencia), Laura Serrano (Málaga), Encarnación Rey (Madrid), Vicente Díaz (Barcelona).

TOP TEN VENTAS



1. Brain Training — NDS
2. Resistance: FOM — PS3
3. F1 Championship Edition — PS3
4. Big Brain Academy — NDS
5. Final Fantasy XII — PS2
6. English Training — NDS
7. Motorstorm — PS3
8. Animal Crossing: Wild World — NDS
9. Spectrobes — NDS
10. Virtua Tennis 3 — PS3





¡Ve más allá de la pelicula!

PIRATAS DEL CARIBE: EL FIN DEL MUNDO, PARA TODAS LAS CONSOLAS



Mayo va a ser el mes de los Piratas del Caribe. No sólo se estrenará la tercera entrega cinematográfica, sino que el juego desembarcará, nunca mejor dicho, en Xbox 360, PS3, Wii, PSP, PS2, y DS, poniéndonos nuevamente en el papel de Jack Sparrow, el pirata pirado. Por supuesto, las versiones más espectaculares son las de XBOX 360 y PS3, que han contado con un desarrollo independiente y exclusivo. Embargados (o "abordados") por la emoción, en Disney nos han prometido la experiencia pirata definitiva. El juego empieza donde acabó la segunda peli, con Jack esperando su ejecución, así que lo primero será escapar de tan negro destino. Podremos llegar hasta el final de la aventura cinematográfica y, ojo, incluso ir más allá. Piratas legendarios, nuevos escenarios, finales diferentes... vamos, que casi puedes ahorrarte ver la peli y quedarte en casa jugando. ¡A menos que seas superfan de Keira, Johnny y Orlando!

TEXTOS: JOSÉ ARCAS

PREVIEW

MOTORSTORM

La primera vez que lo vimos fue en un vídeo hecho por ordenador durante el E3 de hace un par de años. La calidad de lo allí visto y las dudas de si era real y así llegaría como producto final sembraron cientos de foros por toda la web. Pese a distar un poco lo de entonces mostrados, estamos sin duda ante uno de los abanderados gráficos de los primeros juegos de PlayStation 3. Dispondremos de motos, coches, quads, todoterrenos y demás vehículos, adaptados a los circuitos off-road que gracias a la potencia bruta de la nueva máquina de Sony muestra escenarios fotorrealistas y llenos de infinidad de detalles. Las texturas aparecen muy trabajadas en comparación con otros títulos, y destacan sin lugar a dudas las del barro, que al pasar por encima no sólo vemos el clásico efecto de lanzar trozos disparados, sino que dejamos un perfecto reguero en el suelo, dependiendo de la profundidad de la zona, el peso del vehículo e incluso de la vuelta que sea. El motor de físicas en cuanto a colisiones también va un paso más allá en lo visto hasta ahora, incluso la cámara se posicionará en el sitio idóneo para que apreciemos como cada parte del coche, por ínfima que sea, sale volando por los aires. Faros, espejos, ruedas, trozos de chapa... todo. Si le sumamos una jugabilidad muy arcade, el uso de turbos e incluso la ausencia de velocímetro, «MotorStorm» resulta una de las apuestas más llamativas en todos los aspectos de estos primeros meses de vida de PlayStation 3.

Seis ejes seis

«MotorStorm» es sin duda uno de los juegos que por su propia concepción mejor encaja en el uso del Sixaxis. Al ser un título de conducción netamente arcade, en el propio diseño de los circuitos llenos de caminos alternativos, en la cantidad de golpes constantes, e incluso desde la información que muestra en pantalla, desapareciendo hasta el velocímetro. Podemos activar los sensores de movimiento para correr por la pista con tan solo inclinar el mando. Tras los primeros minutos de adaptación, y dependiendo de la dureza del propio vehículo –con los todoterreno será más difícil girar que con las motos-, el control responde de forma muy fidedigna.

Enfréntate al mundo

Además de los veintiún eventos que están por desbloquear en el modo a un jugador, el juego online será una de las piezas claves para que tardemos mucho en reemplazar el este Blu-ray por el de otro título. Ya que no dispondrá de modo multijugador en la propia consola –olvídate de enfrentarte a un amigo a pantalla partida-, toda la competición que quieras hacer con alguien deberá ser a través de Internet. Además, se espera que pronto haga uso de la PlayStation Store para poder descargar nuevas pistas y coches, aumentando así el número de los que trae de serie el juego, que se antoja pelín escaso.



Compañía: SONY Género: Conducción Lanzamiento: Marzo Cibercontacto: www.motorstorm.com Plataformas: PS3 + 18 años

VIRTUA TENNIS 3

Siempre con el revés a punto y la subida a la red en el bolsillo, SEGA no se podía quedar chupando banquillo en el lanzamiento de la PS3. Así, desembarca con una batería de juegos basados en franquicias legendarias de la casa, que más vale lo malo conocido... y si es bueno, bueno, mucho mejor. Y uno de los primeros títulos de la nueva maravilla de Sony es «Virtua Tennis 3», último eslabón de una saga que cuenta con millones de adeptos. Por supuesto, lo primero que entra por los ojos del título es precisamente eso: su espectacular y enorme look, muy en la línea de poderío gráfico de la franquicia, con esas animaciones limpias, esos movimientos cristalinos y esas canchas recién regadas y peinadas. Un marco ideal para desarrollar el clásico modo World Tour para llegar a lo más alto de la ATP y crear una leyenda dinástica que haga historia. Por supuesto, también tenemos a nuestra disposición los no menos tradicionales y burbujeantes minijuegos, ideales para ir puliendo nuestro toque y conseguir extras jugosos. También podremos pelotear en el modo Exhibición y, especialmente, con el modo multijugador, completamente remozado para duelos sencillos o dobles, aparte de pruebas y pasatiempos adicionales y altamente adictivos. Todo ello, por supuesto, trufado con unos golpes poderosos y numerosos, aunque el peloteo de "ping-pong" también es una opción interesante para contemplar el paisaje, tanto de escenarios como de la "sección femenina". En definitiva, un importante salto cualitativo para una saga con más potencia que la molla de Nadal.







Nómina Completa

Por supuesto, el solomillo fundamental de un juego de tenis es su ránking de cracks. Algo en lo que «VT 3» da el do de pecho, y no solo nos referimos a los encantos de Maria Sharapova o Venus Williams, dos de las damas presentes en la nómina. También ondean la faldita con energía chicas de oro como Martina Hingis, Nicole Vaidiova, Lindsay Davenport y la sensación eslovaca Daniela Hantuchova. En cuanto a caballeros, el reparto también es estelar: el casi sobrehumano Federer, los impresionantes Roddick, Hewitt y Henman, los emergentes James Blake, Mario Ancic, Gael Monfils o Taylor Dent y los clásicos Nalbandian, Grosjean, Ferrero y Haas. Y, cómo no, nuestro Rafa Nadal y su colección de chalequillos al completo. Todos y todas, casi con mejor pinta que en la realidad.

Extras, extras

Otra de las novedades importantes del juego será la forma en que hace uso del coqueto joystyick de la consola. Así, seleccionando el sensor de movimiento en la configuración del controlador inalámbrico de PS3, podrás mover a tu jugador simplemente inclinando el mando a izquierda y derecha y verás como se dirige a la dirección deseada. Inclina el mando hacia delante y el tenista subirá a la red. Inclínalo hacia atrás y volverá a la línea.También puedes servir y realizar una serie de golpes moviendo el mando de forma similar a una raqueta, sin tener que utilizar los botones o los sticks analógicos. Eso sí, practica a fondo para no acabar con el mando en plan McEnroe.



Compañía: SEGA **Género:** Deporte **Lanzamiento:** Marzo **Cibercontacto:** www.virtuatennis.net.com **Plataformas:** PSP, Xbox 360, PS3 **+ 3 años**

PS2/XBOX 360

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 07

Hala, a darle al balón "one more time", campeón, aunque nuestros representantes en Europa escaseen más que los pelos en la cabeza de Zidane.
Pero nada importa si el hambre de balón es insaciable, ni siquiera que nos encontremos ante la "división de plata" de EA (junto a la línea mundialista, claro). Esto es, una extensión del último «FIFA» que ni siquiera sirve mucho de banco de pruebas para el siguiente pero que, al menos, divertirá al respetable porque, ya se sabe, un poco de "tiki-taka" de EA es mucho. Así, con el himno de la "champiñones" de fondo, nos incorporamos a un planeta futbolero integrado por 268 equipos, 17 ligas, 7.000 futbolistas y un buen puñado de estadios con toda la emoción del deporte rey en sus gradas. Vamos, no falta ni Pepe Domingo Castaño repartiendo puritos y chascarrillos en los micrófonos (acompañado por Javier La Laguna). Así, el «UEFA» contará con un buen número de modos de juego y opciones para empezar a rodar el esférico: exhibición si quieres jugar hasta con el Nástic, Torneo UEFA CL (la Champions de toda la vida), multijugadores y el muy majo Desafío Estrella para resolver situaciones límite en partidos históricos (igualito que en «NBA Live», vamos). Ya con los borceguíes atados, nos encontraremos con las primeras decepciones en el césped: una extraña mecánica y fisicidad, cero regates, cañonazos totalmente surrealistas (ni el famoso fake de Ronaldinho pegando cuatro balonazos al larguero seguidos)... eso, sin contar la pasividad de los contrarios ante nuestro "juego estático". Pero bueno, ya sabemos que esto es arcade puro y duro, y el que quiera simulación, que se cambie de acera. De todas formas, para echar unas pachanguitas mola mazo. Como diría Vicky Pollard: "Sí, pero no, pero sí...".

Con Ronaldinho podremos hacer jugadas "imposibles" ¡Ticki-taka!

Ficha Técnica

Compañía
EA Sports

Género
Deporte

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.uefachampionsleague0607.ea.com

Banquillos y cartas

Una de las innovaciones del juego consiste en los modos Triple Corona para PS2 y el modo Estrella para Xbox360. El primero, reseñable y chulo, nos ofrece una serie de retos y desafíos controlándolos desde el punto de vista del entrenador, en un mix gestionador bastante ingenioso. No tanto como el modo Estrella, basado en una serie de cartas coleccionables para configurar tu "dream-team" particular. Al menos, se pueden intercambiar vía online, que este deporte tiene mucho de tahúr del Misisipi...

Valoración

Gráficos
■■■□□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□

TEXTOS: MARIO GÓMEZ

PS2/Wii

HEATSEEKER



¿Te acuerdas del «Afterburner»? ¿Y del «Ace Combat»? ¡Qué divertido era derribar aviones enemigos sin más preocupaciones! Y ese el espíritu que quiere recuperar Codemasters con «Heatseeker». "Explosiones, explosiones y más explosiones", ése es su lema. Pero ojo, eso no quiere decir que el juego carezca de realismo, ya que todas las aeronaves que pilotaremos que pilotaremos son estrictamente auténticas, y están reproducidas con exquisito detalle, al igual que el armamento. La historia del juego enfrenta a dos potencias muy parecidas a los EEUU y Rusia, y tu objetivo será obtener la supremacía en una serie de misiones que te llevarán desde el Caribe hasta la Antártida. Como era de esperar, las versiones de Wii y PS2 difieren bastante. En la consola de Nintendo manejaremos el avión usando el Nunchuk y apuntando con el Wiimote (o haciendo ambas cosas con el Wiimote, en el modo arcade), mientras que en PS2 usaremos unos controles más tradicionales. El título mantiene en todo momento el espíritu arcade, con munición ilimitada y un montón de objetivos que destrozar. Una de las funciones más interesantes es la "Impact cam", que nos ofrece múltiples perspectivas del objetivo abatido en un par de segundos. Otra posibilidad espectacular es la de seguir nuestros misiles con una cámara subjetiva. La versión de Wii tiene unos preciosos gráficos aéreos, en los que destacan especialmente las nubes. Aunque la versión de PS2 es menos espectacular, tiene en general un manejo más sencillo. Lo único que realmen se echa de menos en ambos es el multijugador. No obstante, estamos ante el mejor juego de combate aéreo de los últimos tiempos, y por tanto resulta altamente recomendable.

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□

Técnicas de defensa

En «Heatseeker» ante todo hay que eliminar enemigos, pero también debemos cuidar la defensa. Para ello usaremos el "Stealth" o camuflaje , que funciona mediante una barra que se llena paulatinamente. Cuando esté al completo, podremos desaparecer de los radares enemigos durante un tiempo. Otra posibilidad es realizar una maniobra de evasión: cuando un misil enemigo esté a punto de alcanzarnos, realizaremos un rapidísimo movimiento en la dirección que nos indiquen las flechas que aparecerán en pantalla. Y por supuesto, también tendremos las típicas bengalas y virutas de evasión.





A los malos siempre les gusta esconder sus bases en islas rremotas.



Disfrutaremos de los últimos aviones militares perfectamente modelados.

Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Acción / Simulador

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.codemasters.com/heatseeker


PlayStation.2
GOD OF WAR II
EL COMIENZO DEL FIN
Has llegado demasiado lejos. Armado de venganza has destronado al Dios de la Guerra. Pero la victoria no ha calmado tu agonía. Debes cambiar tu destino. Llevas viviendo a la sombra de los dioses demasiado tiempo. Ahora llega el comienzo del fin.
Lanzamiento 9 de Mayo.
GODOFWARGAME.COM
PlayStation.2
GOD OF WAR II
18+
18+
www.pegi.info

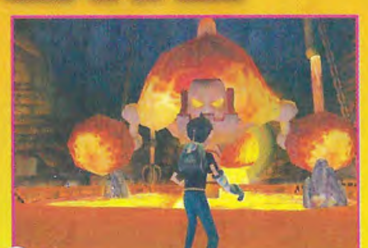
DESCUBRIENDO A LOS ROBINSONS

Esta extraña película, plagada de guiños cinéfilos, con un argumento tan descoyuntado como el de «Chicken Little» en la que no suenan Simon y Garfunkel sino Raphael, no podía adaptarse al mundillo consolero de una forma "ortodoxa".

Esto es: el protagonista del juego no es el de la peli, sino su mejor amigo (dejémoslo ahí para no desvelar más) Wilbur, el crío del tupé puntiagudo que tendrá que ayudar a Lewis a arreglar un cachivache con pretensiones de máquina del tiempo y evitar que el futuro caiga en manos de un tipejo igualito a Pierre Nodoyuna, aunque con sombrero de hongo mecánico en vez de Patán Risitas. Pero ahí acanan las extravagancias, porque el juego es una nueva variación plataformera-aventurera que suele encorsetarse a este tipo de adaptaciones. Uno de los principales alicientes del título es, cómo no, la exploración del rico e imaginativo universo robinsoniano, desde la mansión familiar estilo «Los Supersónicos» con una pizca de «Johnny Neutrón» a la no menos extravagante ciudad futurista con burbujas en vez de autobuses, pasando por la divertida feria de ciencias "del pasado" y hasta el terrario de hormigas rojas. Otra de las posibilidades más atractivas consiste en viajar del presente al futuro como Pedro por su casa, con sus personajes anacrónicos y cachivaches "interactuadores". También es tradición la brillantez armamentística en este tipo de juegos, que aquí no se queda atrás gracias artilugios mil (guantes mágicos, escáners, máquinas levitatorias...) de los que dispondremos para resolver puzzles y dar caña a los enemigos. Aparte, varios extras y minijuegos para ayudar a prolongar la diversión familiar. Competente a la par que adictivo.

Mirando al futuro

Mención destacada merecen las versiones «nintendianas» del juego. Sobre todo, la Wii, que permite investigar y revolver cada rincón de los estupendos escenarios gracias a las posibilidades de sus mandos y, de paso, dar una buena lección de género cartoon 3D en el catálogo de la nueva consola. Tampoco la versión DS se queda atrás, gracias al buen uso de la pantalla táctil y algunos materiales desbloqueables en exclusiva. Incluso en GBA mantienen el tipo los muchachos. A aplicarse.



Una aventura muy plataformera nos espera con Wilbur.





Valoración

Gráficos	■■■□□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía	Buenavista Games
Género	Acción / Aventura
Lanzamiento	Marzo
Dirigido a ...	+ 7 años
Cibercontacto	www.buenavistagames.com

RESISTANCE FALL OF MAN

Pese a no tener un catálogo demasiado amplio en la actualidad, PlayStation 3 ha llegado a Europa acompañado de unas cuantas buenas razones para hacerse un nombre con mérito suficiente.

Uno de los mejores títulos disponibles desde el lanzamiento y de forma exclusiva para la plataforma es «Resistance», un shooter que mezcla novedosas técnicas narrativas y jugables con otros puntos más clásicos. Ambientado en el año 1951, se trata de un pasado alternativo donde nunca hubo una Segunda Guerra Mundial, sino que las tropas de los países supuestamente en conflicto se vieron rápidamente diezmadas por un tercer bando en discordia: los Quimera. Se trata de un enemigo mutante, surgido de Rusia, sumamente agresivo y que ha conquistado toda Europa excepto Inglaterra, donde algunos soldados aguantan aunque al parecer por poco tiempo. Para ayudar a esta resistencia, los Estados Unidos envían a un pelotón especial, que cae fulminantemente aplastado por los Quimera menos un miembro del equipo, que será, claro está, el que tengamos que manejar. Mejor no esperar ninguna sorpresa jugable que acompañe a este título, ya que es completamente tradicional desde los pilares de su estilo. Elementos de «Call of Duty» (manejando vehículos o batallas multitudinarias), infiltración pura y dura, momentos de miedo (a lo «FEAR»), enormes bichos Quimera (me suena de «Gears of War»)... En fin, una variedad suficiente de situaciones que encandilará a los más exigentes.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□

Imposible resistirse

▸ Lo que es un puntazo es su tremendo modo online: ni más ni menos que 40 jugadores pueden competir simultáneamente en los variados juegos diseñados para compartir en línea. Son básicamente variaciones del deathmatch, capturar la bandera o conquistar un territorio enemigo en rapidísimas escaramuzas, si bien todas ellas están lo suficientemente bien realizadas para provocar muchas horas de diversión. En local, cuatro jugadores pueden hacer uso de la pantalla partida, aunque sólo dos simultáneos tendrán la posibilidad de jugar la campaña en modo cooperativo. Normal, dada la competencia, pero hay veces en las que echarás de mano más ayuda.

Ficha Técnica

Compañía
SONY

Género
Shooter

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
http://es.playstation.com









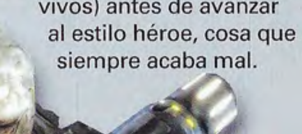


Maravilla visual

Visualmente, Resistance es como meter dentro del mismo disco a los soldados de «Call of Duty», las ciudades en ruinas de «Killzone» y los enemigos de «Half Life Episodio 1». Un gran trabajo en los escenarios y explosiones (con texturas muy conseguidas para tratarse de un motor gráfico propio), y algo inferior en los personajes (más bien tirando a inexpresivos) son las bases gráficas del juego. Momentos espectaculares los hay y a toneladas, aunque sobre todo destacan las intervenciones aéreas de los Osprey (los aviones-helicópteros) y los enfrentamientos con los enormes mutantes. Destacar especialmente el dominio de las partículas, como ya nos enseñaban en algún anuncio por internet, ya que la metralla u ondas expansivas cobrarán mucha importancia en las reacciones físicas de los enemigos y los elementos del escenario. En sonido, es de agradecer su buen doblaje, así como la calidad de una partitura que si bien aparece poco, por lo menos tiene una eficacia acorde al resto del conjunto. «Resistance» es una notable manera de inaugurar un género de forma exclusiva (recordemos que multiplataforma está también «Call of Duty 3»), ya que posee una historia propia y en algunos momentos innovadora, una sólida realización y multitud de modos multijugador. Si no te asusta cambiar la historia, lo suyo es que te equipes a tope y hagas frente al enemigo. La resistencia te lo agradecerá.

Guía de juego

Resistance» sigue algunos de los cánones últimamente impuestos en los shooter y recupera algunos clásicos. Entre las "imposiciones" del género está el más que justificado punto de tener que cubrirse para sobrevivir. La barra de energía se recuperará, aunque no enteramente, gracias esta vez a la inserción en el protagonista de un virus Quimera, que funciona cuando estamos en reposo. En cuanto a las armas, decir que se recupera el loable hábito de poder cargar con todas las armas y munición que encontremos, dejando de lado la costumbre de sólo transportar un par para dejar paso a más de una docena. Por el lado de los aliados, mejor no esperar mucha ayuda, ya que no podemos darles órdenes y en ocasiones parece que hayan perdido la esperanza, viendo cómo se abalanzan sobre los contrarios. Estos últimos sí están preparados para lo que se les viene encima, flanqueándonos a la menor oportunidad y utilizando una inteligencia artificial sorprendente en tácticas de equipo. Sólo les falta tener algo más de gracia. Ante este panorama, lo mejor es hacer uso del potencial de algunas de las armas (una de ellas atraviesa paredes en busca de objetivos vivos) antes de avanzar al estilo héroe, cosa que siempre acaba mal.





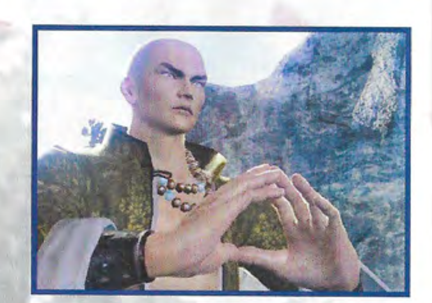
Perspectivas del pasado

Es curioso ver cómo el conflicto bélico más veces trasladado a videojuego cambia tan radicalmente de orientación. Con una estética retro-futurista, las armas son muy variadas y nada tienen que ver con la época donde se desarrollan: eficaces metralletas, rifles de francotirador, máquinas sembradoras de minas... todas con doble posición de disparo, además de unas cuantas granadas de nueva generación. Los Quimera también tienen un importante arsenal, lo que le da, junto al resto de su "cultura", un interés especial. Por ejemplo, las partes ya conquistadas por estos seres muestran una tecnología aparentemente alienígena, con barrocas construcciones y monstruosos engendros a su servicio.

PS3

VIRTUA FIGHTER 5





La lucha mítica de SEGA regresa con más polígonos que nunca y una jugabilidad bestial

Es difícil ver desde el día del lanzamiento de una consola títulos lo suficientemente impresionantes para hacerse un hueco en la historia de los videojuegos. La cosa se pone más chunga según el género, ya que si bien los shooter, juegos de coches o acción son los títulos predominantes, la lucha no suele encontrarse entre los primeros productos en editarse. Allá en el 99 se rompió esta tónica con el estreno de Dreamcast y el «Soul Calibur», un juego disponible casi desde el primer día y que permitía ver al principio de su ciclo vital la calidad de un juegazo sin precedentes. SEGA, ahora sin consola propia, pretende que nadie le quite el mérito de crear la primera leyenda para PS3 («Soul Calibur» fue de Namco y dejó en ridículo tanto técnicamente como en aspectos jugables al resto de competidores), y para ello recupera una serie con la que siempre ha mantenido un estilo muy particular: «Virtua Fighter 5».

Lo primero que nos va a llamar la atención de «Virtua Fighter» es su estupenda realización. Los gráficos pertenecen sin lugar a dudas a una nueva generación de consolas, donde la suavidad de movi-

Todos (los modos) para uno, y alguno para dos

No hay grandes sorpresas en los modos de juego de «Virtua Fighter 5: arcade» – historia (con el sempiterno Dural de enemigo final), entrenamiento, versus y poco más. Un modo estrenado en la entrega anterior, Aventura, se ha recuperado, en un vano intento de alargar la vida de los juegos; se trata de circular por unos mapas de lo más soso cumpliendo aburridas misiones en la mayoría de los casos. Lo que clama al cielo es la ausencia de modo online, justificada por sus creadores diciendo que "la precisión necesaria para el juego impide practicarlo en línea". La peor excusa oída en años.



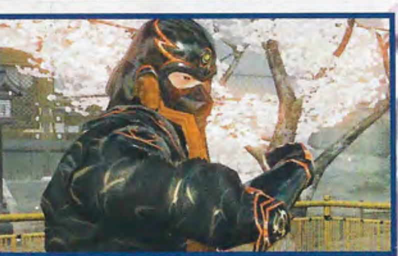
mientos, los efectos de luz y la calidad de las texturas brillan sobre todo lo demás. Ver a Akira ejecutar los mismos movimientos que ha hecho durante casi 15 años pero con una resolución bestial y nuevos detalles (ropa, músculos) es una conmoción importante en la fuerza, como diría un jedi. Digno de mencionar que todos los personajes de las anteriores entregas hacen acto de presencia, con la adición de dos: El Blaze y Eileen, para llegar a la nada impresionante cifra de 17. El Blaze es un luchador de Wresting al estilo mejicano, muy en la onda de La Mariposa en «Dead or Alive», mientras que Eileen es la admiradora número uno de Pai Chan y comparten orientación de lucha. En realidad, las artes marciales de cada uno de ellos son tan diferentes (salvo excepciones) que costará bastante dominar el repertorio de ataques que poseen.

Es curioso decir que la mejor ventaja de «Virtua Fighter» es también quizá su mayor obstáculo. Se trata de su exigente jugabilidad, muy alejada de los cánones habituales de la lucha y desde luego sumamente específica de la serie. La precisión requerida para ejecutar los combos, así como la gran dificultad que propone desde el principio es la gran traba a superar por los profanos de la marca, que si bien quedarán impresionados por su apabullante despliegue gráfico es posible que tiren la toalla mientras piensan "¿de qué va todo esto?". Los que sí hayan echado unas partidas y les gusten los desafíos, tienen en «VF5» una joyita a la que sacar brillo con sudor y habilidad.











13 años de lucha

En 1994 se estrenó la primera entrega de «Virtua Fighter» y el primer juego de lucha en 3Dreales, entonces exclusivamente para placas arcade hasta la llegada de Saturn, la primera consola de 32 bits "para masas". Ya destilaba un estilo único, muy realista pese a los saltos de 3 metros, única licencia concedida a la exageración. «Virtua Fighter 2» volvió a sorprender con el uso de texturas, mientras que la tercera parte supuso un gran cambio gráfico , en parte por la nueva concepción de los escenarios. «VF4» lució con solera en recreativas y PlayStation 2, ya consagrado como uno de los grandes en su género.

Valoración

- Gráficos: 5/6
- Jugabilidad: 4/6
- Sonido/FX: 4/6
- Originalidad: 3/6

Ficha Técnica

Compañía
SEGA

Género
Lucha

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.virtuafighter5.sega-europe.com





Guía de juego

Aunque a priori nos encontremos con apenas 3 botones disponibles (puñetazo, patada y cubrir), la jugabilidad de «VF5» es tan rica como profunda. Olvídate de combos tipo «Tekken», aquí todo es más rápido y contundente, y por supuesto nada de golpes excesivamente fantasmas. El rápido intercambio de porrazos, intercalados con numerosos agarres, es marca de la casa, aunque si lo tuyo es aporrear el mando en busca de resultados (como puede pasar en, por ejemplo, «Dead or Alive») mejor vete olvidándote de la saga Virtua. La estrategia juega un importantísimo papel durante las rondas, pudiendo hacer un brevísimo subterfugio para evitar agarres o golpes directos y que nos da una perspectiva nueva para contraatacar con eficacia. La dificultad está marcada por este realista estilo de juego y la combinación de botones más que por la inteligencia artificial, lo que significa que hasta en los niveles más sencillos «Virtua Fighter» es un título de lo más riguroso. Decir a su favor que no existen trucos que valgan ni combos ganadores; cada combate es diferente y los enemigos reaccionan de formas diferentes ante nuestras embestidas, lo que francamente se agradece dada la imposibilidad de jugar contra otras personas a menos que sea en la misma consola.

PS3

NBA 2K7

La mejor franquicia basketbolera del mercado no se podía quedar sin su showtime en la PS3. Y, además, con el reto de superar su reciente y estratosférica versión en Xbox 360. Pero a estos chicos ni los Mavericks en tromba les asustan, así que se han puesto manos a la obra para ponerle un galón y peldaño más a su joyita. ¿Cómo? Principalmente, con unos retoques puntuales pero magistrales en su motor, adaptando su look a los 60 frames por segundos y a la resolución 1080 de la nueva máquina de Sony. Eso, aparte del Dolby 7.1 para que suenen hasta los chirridos de Nate Robinson en el parqué, o que el modo online soporte hasta diez jugadores (por cierto, ojo también a la excelente versión PlayStation Network, que no tiene nada que envidiar al bazar Xbox Live). Una serie de mejoras justamente donde hacía falta, porque lo que es la columna vertebral del quinteto titular del «2K7» no requería casi ninguna. ¿Para qué si ya es casi inmejorable? Así, nos encontraremos con los mismos modos de juego (asociación, torneo, temporada, práctica, urbano y el ya mítico 24/7, con más accesorios y pruebas que nunca) y con las plantillas actualizadas dentro de lo que cabe (al menos, están nuestros cuatro fantásticos españoles, que es lo que nos importa). Pero es en el parqué donde realmente este juego demuestra por qué tiene el anillo de campeón: precisa y preciosa captura del estilo de juego de cada estrella, un sistema de tiro más suave e intuitivo, gran y completísimo editor, un modo "asociación" de lo más nutrido y servido, y unos movimientos tanto en el poste como en el perímetro reales como la vida misma. En fin, que aunque algunos imiten los superficial (estadísticas...), el corazón del balón sigue siendo patrimonio de estos jugones.

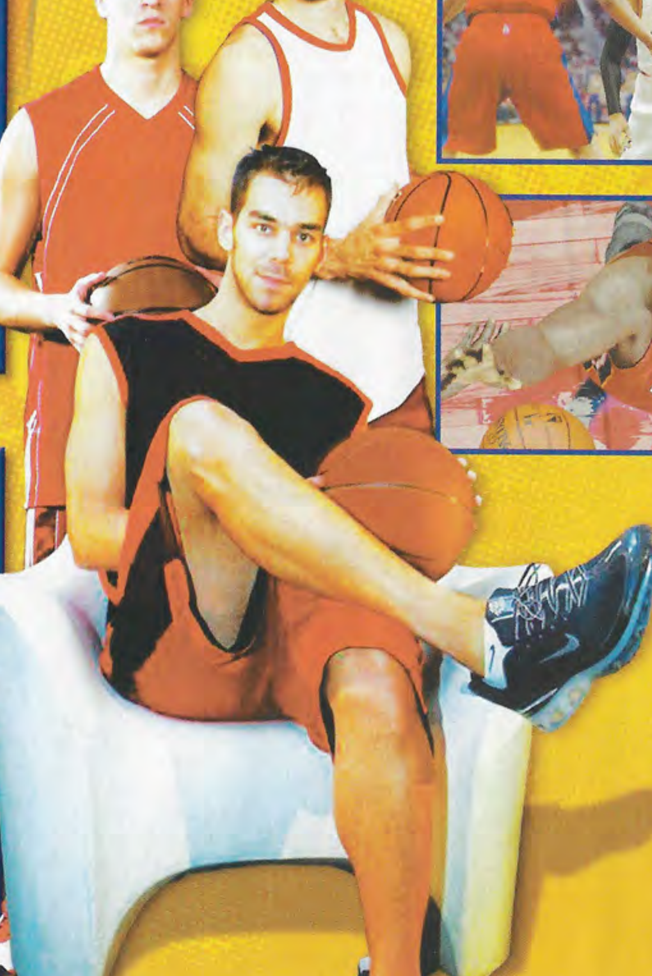
Adiós a "Gepetto Brothers"

Otra de las innovaciones más curiosas de la nueva versión PS3 es su mecánica de lanzamientos de tiros libres, pues se basan en el sensor de movimiento del Sixaxis. Así, simularemos un lanzamiento atrayendo hacia nosotros el mando y empujándolo con mucho tacto. La verdad es que hay que cogerle el tranquillo, pero este detalle añade un plus de diversión al juego, aunque nos parezcamos a Shaq (por algo es el chico de portada). Y, sobre todo, demuestra que el sensor vale para más que para títulos de carreras.









Valoración

Apartado	Puntuación
Gráficos	6/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

Ficha Técnica

Compañía
2K Games

Género
Deporte

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+3 años

Cibercontacto
www.2ksports.com/games/nba2k7

Mando inalámbrico con sensor de movimiento SIXAXIS™

CADA ACCIÓN UNA REACCIÓN

3+

www.pegi.info

playstation-f1.com

F1 CHAMPIONSHIP EDITION

Formula 1



PLAYSTATION 3

PS3

FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION

El lanzamiento de PlayStation 3 llega acompañado de uno de los deportes de motor con mayor seguimiento televisivo de los últimos años. Calienta motores. Llega la F1 Championship Edition.



El realismo que vives en las carreras es espectacular.



Sorprende mirar apenas tres años atrás y ver que la Fórmula 1 era una disciplina seguida por unos pocos, con mínima repercusión mediática y con Schumacher como único hombre capaz de llamar un poco más la atención. Pero desde la irrupción de Fernando Alonso y su bicampeonato, el crecimiento ha sido tan espectacular que podemos ver por televisión animando al asturiano todo tipo de público que antaño no sabía ni lo que era un monoplaza.
Esta aceptación popular tiene lógicamente repercusión directa en los videojuegos de Fórmula uno que consta con la licencia de la FIA, con todos los pilotos, vehículos y circuitos oficiales. Desafortunadamente, es la licencia del 2006 y no del campeonato que acaba de empezar, por lo que no veremos todavía a Fernando Alonso pilotando su McClaren Mercedes. «F1 Championship Edition» se trata de una conversión a la altura de las circunstancias del juego de PlayStation 2, con la más que evidente mejora gráfica del salto a PlayStation 3. La alta definición permite ver infinidad de detalles que antes se pasaban por alto, como el acabado de las texturas del coche, la profundidad y recreación de los objetos más lejanos y el aumento más que considerable de reflejos tanto en el coche como en el propio casco del piloto.

Valoración

Apartado	Puntuación
Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□

Déjà-vu

▸ Esta expresión francesa que utilizamos cuando tenemos la sensación de ya haber vivido algo con anterioridad encaja con la sensación que sentimos en la primera carrera, cuando vemos al Michael Schumacher montado en su Ferrari y a Alonso montado en el bólido azul y amarillo de Renault. Sony no cuenta con la licencia oficial de 2007, en la que Alonso corre en la bala de plata de McClaren-Mercedes y Kimi "IceMan" Raikkonen ha sustitudo al kaiser en Ferrari. Esto no resta en ningún caso espectacularidad a la competición ni tampoco influye en el apartado gráfico, pero sí es algo que debe quedar claro de cara al comprador, pues a algunos no les gustará la idea y no es de recibo que se lleven la sorpresa al llegar a casa.











Ficha Técnica

Compañía
SONY

Género
Conducción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.playstation-f1.com.





Inclina el mando para jugar

▸ Los que busquen nuevas experiencias disfrutarán con el modo de conducción que incluye este juego. Basta con activar el sistema de detección de movimientos del Sixaxis y con tan solo girar el mando hacia los lados haremos girar al monoplaza sin necesidad de tocar ninguna cruceta. Dependiendo del grado de inclinación, así responderá el coche. Pese a no ofrecer la fiabilidad de un stick analógico, tras unos minutos de adaptación, podremos sacarle partido a esta posibilidad y convertirnos en pilotos experimentados sea cual sea el control que se nos ponga por delante. Sin duda, una añadido más a la jugabilidad global de «F1 Championship Edition», y una posibilidad que divertirá y sorprenderá particularmente a los jugadores más ocasionales.

Los efectos climatológicos también lucen muy espectaculares, destacando la distorsión visual que difumina los objetos como consecuencia del calor de los motores, y la lluvia, muy realista y progresiva, que irá empapando poco a poco la superficie complicando paulatinamente la conducción sobre suelo mojado.

Estreno online

La licencia estrena por fin con PlayStation 3 el juego online, tras la cancelación de última hora que sufrió el juego lanzado para PS2 y PSP en este aspecto. Hasta once jugadores podrán participar simultáneamente en carreras online de forma completamente gratuita, con conexiones fluidas y estables. Destaca la posibilidad de hacer un *late-join*, es decir, incorporarnos a una carrera ya empezada. Algo que parece simple resulta una de las opciones más interesantes del juego en línea. Así, no tenemos que esperar a tener a once personas para empezar a correr, y si a alguno de los que están jugando se le cae la conexión a Internet en medio de la partida, otro jugador podrá sustituirlo para la que la carrera siga siendo altamente competitiva. En el apartado sonoro, el juego cuenta con la inconfundible voz de Antonio Lobato y su compañero Gonzalo Serrano. La incorporación y calidad de las voces es inmejorable, lástima de los pequeños retardos a la hora de comenzar a hablar que darán datos erróneos sobre la clasificación. El Dolby 5.1 que soporta el juego hará de nuestro salón vibre con el rugido de los motores. En definitiva, «F1 Championship Edition 3» es un buen reclamo en la recién estrenada máquina de Sony, pese a estar limitado por la propia conversión de su homónimo para PlayStation 2. PlayStation 3 puede dar mucho más de sí, pero no cabe duda de la firmeza de estos primeros pasos.

Guía de juego



Encontramos varios modos de juego: Carrera rápida, que como su propio nombre indica, será una única carrera contra los demás pilotos; Contrarreloj, para conseguir en solitario el mejor tiempo; Fin de semana de Gran Premio y por supuesto, Trayectoria, que comprende todos los grandes premios del año. De cara al multijugador, la buena noticia de la incursión de juego online viene acompañada de la desaparición del clásico duelo a pantalla partida contra otro amigo. En cuanto a la dificultad en la conducción,



«F1 Championship Edition» saciará a los usuarios más estrictos y a los más noveles. Por defecto vienen activadas unas asistencias a la conducción que harán que el vehículo acelere y frene de forma automática, en incluso aparezca en pista la línea de trazado idónea para perder el menor tiempo posible. Cuando desactivamos todas estas ayudas, comienza la verdadera simulación, sólo apta para los verdaderos maestros. También aparecen acertadas novedades en las paradas en boxes. Cuando el coche tenga que hacer el pit-stop, todos los mecánicos se pondrán alrededor del vehículo y habrá que apretar los botones según nos indican en pantalla para que cada uno haga correctamente su labor y en el menor tiempo posible. ¡El tiempo vuela!

Genji 2



Cuando un enemigo es realmente malvado, nunca se le puede dar por muerto. ¡Que se lo digan al bueno de Yoshitsune! Sí, amigos, el clan Heishi se está reagrupando y además se siente extremadamente molesto por su anterior derrota. Usando la ayuda de criaturas de ultratumba, no piensan dejar que nada detenga su campaña de conquista. Yoshitsune deberá plantarles cara de nuevo, esta vez al frente de un cuarteto formado por él mismo y sus compañeros Benkei, Shizuka y Buson. La mecánica es similar a la del primer juego, con miles de enemigos listos para ser despachados. Podrás alternar entre los cuatro personajes en cualquier momento, práctica muy recomendable pues cada uno tiene características distintas y deberás escoger al más adecuado para cada situación. Además, encontrarás muchas armas nuevas a lo largo del camino, que durante un tiempo te concederán gran superioridad sobre los enemigos. Así pues, el sistema de combate es bastante flexible, aunque la mecánica no varía mucho más allá de aniquilar a una horda tras otra. Eso sí, tendrás varios combos y contraataques a tu disposición, destacando el modo Kamui, que te permite ralentizar el tiempo para obtener ventaja sobre los enemigos. Además, ciertos enemigos sólo podrán ser derrotados mediante una determinada táctica. El aspecto que más destaca del juego sin duda son los gráficos, llenos de detalladas texturas dignas de la nueva generación. Los paisajes son muy vistosos, aunque se agradecería una mayor libertad de movimiento. «Days of the Blade» tiene aspectos mejorables, pero resulta bastante entretenido, y es un buen indicativo de lo que puede ofrecer la compañía Game Republic.

El devastador modo Kamui

El modo Kamui usa el poder de las piedras mágicas Amahagane, convocando un espacio mágico en el que te mueves a una enorme velocidad. Para activarlo, debes pulsar el botón L1 cuando el contador Kamui del personaje esté lleno. Seguidamente deberás introducir la secuencia de botones que aparece en pantalla. Si lo consigues, esquivarás a los enemigos y realizarás poderosos ataques especiales . Es posible encadenar varias de estas secuencias.

Valoración

- Gráficos: 5/6
- Jugabilidad: 4/6
- Sonido/FX: 3/6
- Originalidad: 4/6

Ficha Técnica

Compañía
SONY

Género
Acción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
http://es.playstation.com


3+
www.pegi.info
GRAN TURISMO™ HD
THE REAL DRIVING SIMULATOR
LAS MEJORES COSAS DE LA VIDA SON GRATIS.
Conduce un Ferrari 599 en la imponente Alta Definición 1080p. Sólo tienes que registrarte en PlayStation Network desde tu PlayStation3 y descargarte gratis Gran Turismo HD Concept. Además, a través de PlayStation Network podrás acceder a juegos online, demos gratis de los últimos títulos y descargas desde PlayStation Store. Y con sus 60GB de capacidad de almacenamiento, podrás disfrutar de gran cantidad de contenidos exclusivos de PlayStation3, como Tekken 5: Dark Resurrection.
eu.playstation.com
PLAYSTATION® Network
POLYPHONY® DIGITAL
This is living
PLAYSTATION 3

PS2

BURNOUT DOMINATOR

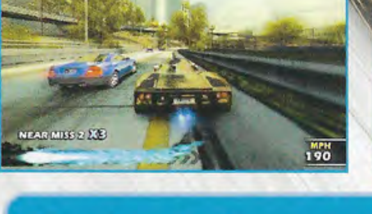
No es sólo lo rápido que puedes ir, también es la destrucción que se puede causar

Desde su aparición a principios de la década, «Burnout» se caracterizó por hacer realidad los sueños de todo amante de las carreras de Nascar o los Autos Locos: los accidentes. La representación minuciosa de los mismos fue siempre el pilar de su jugabilidad, gracias también a una buena variedad de modos de juego que le daban vida más que suficiente hasta la siguiente versión. La iteración actualmente en boga es «Dominator», en exclusiva para PS2 y PSP, que retoma elementos de entregas anteriores para mezclarlos en un nuevo cóctel. Los que hayan jugado a la segunda entrega (quizá la más estratégica de todas) recordarán bien el sistema de adquisición de Turbo, que como en todos los capítulos de «Burnout» es el pan de cada día. Al conducir peligrosamente rellenaremos una barra de "boost", y cuando ésta se complete podremos hacer una carga especial de aceleración. Con esta premisa en mente, el juego poca variación tiene respecto a sus predecesores. Un completísimo y emocionante modo historia (por llamarlo de alguna forma) nos propone viajar por innumerables territorios para conquistarlos a base de locuras y mucha goma quemada. Por supuesto, olvídate de lo que es el realismo y prepárate para simple y puro espectáculo.
Los gráficos siguen la tendencia iniciada con «Burnout 3», es decir, mucho efecto blur, muchas chispas y accidentes sencillamente impresionantes. Las partículas están más conseguidas que nunca, y camiones repletos de cajas u otros elementos del tráfico nos vendrán a la memoria cuando salgamos a dar una vuel-

El espíritu de acelerón para la mejor torta está más vivo que nunca.

Ficha Técnica

Compañía	EA
Género	Conducción
Lanzamiento	Marzo
Dirigido a ...	+ 3 años
Cibercontacto	www.es.ea.com



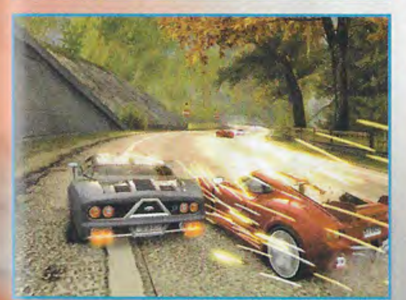


Modos de juego para dominar

Si bien se podría considerar una idea limitada el hecho de tener que basar la jugabilidad en los accidentes, las mentes pensantes de Criterion han proporcionado suficientes modos para aumentar la vida de Dominator. Carreras multitudinarias a través del tráfico, caza a los rivales con los famosos Takedown, zonas de destrucción masiva, vueltas cronometradas frenéticas, combates rueda a rueda al más puro estilo Ben-Hur... si a todo esto le añadimos las posibilidades multijugador, tenemos una mezcla perfecta para pasar tardes con el Dual Shock a pleno rendimiento. Decir, en referencia al modo para dos jugadores, que se han incrementado automáticamente los momentos en los que hay que verse las caras con los rivales, multiplicando con ello la diversión.





















ta con nuestro coche de verdad. Seguro que no vuelves a salir sin cinturón.

Espectáculo en plena carretera

Los accidentes están exagerados, y en ningún momento se pueden ver conductores o peatones, todo sea por rebajar el impacto visual de los hechos y lograr mayor espectacularidad. En sonido, los contundentes efectos (sobre todo al ralentizarse el tiempo) son dignos de cualquier superproducción equivalente en Hollywood o incluso superiores, y si contamos con un equipo que reproduzca fidedignamente los sonidos en Dolby Digital podremos escuchar chirridos, crujidos y cristales rondando por doquier. Todo acompañado, como últimamente estábamos acostumbrados, por una banda sonora de lujo. Como recomendación especial en este punto, sugerir que no se lleve la misma música en juego y en la radio de tu coche real, ya que corres el peligro de crecerte en los semáforos y poner en juego los puntos de tu licencia de conducir. «Burnout Dominator» es una estupenda forma de acercarse nuevamente a la saga, si bien no supone el cambio jugable prometido, que esperamos ver en las inminentes entregas para PS3 y Xbox 360, ya con la coletilla 5 en su título. Esperemos que como mínimo mantengan el nivel.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■□□□□

Burnout 5, por la Next Gen te la...

▶ Dominator se puede considerar como una ampliación del «Burnout 4» o una revisión del 2. No se trata de una continuación al uso (que será exclusivo, en principio, de los sistemas más potentes), sino de una mezcla de conceptos que funcionaron muy bien en el pasado. La sensación de velocidad quizá esté mejor conseguida que nunca, aunque parece que se ha tocado techo en los circuitos de PlayStation 2. Ningún pero en las dimensiones del juego, que garantizan muchísimas horas frente a la pantalla gracias a la ingente cantidad de vehículos a desbloquear y multitud de caminos secretos para descubrir.

Guía de juego

Para los que hayan jugado a los anteriores títulos de esta serie, Dominator no les supondrá ninguna sorpresa. Todo se trata de avanzar por carreteras y calles de concurrencia variable intentando esquivar a los pacíficos vehículos que por ellas transitan, así como las temibles embestidas de nuestros rivales, tan pirados como nosotros. La conducción peligrosa (por el carril contrario, adelantando a centímetros...) se premia con un aumento en la barra de turbo, y una vez repleta podemos viajar a velocidades que superan por mucho la ilegalidad. Si aguantamos sin chocarnos y manejando con riesgo el volante, podemos encadenar varios turbo. Hacer más de 10 combos es un logro al alcance de muy pocos. Y más teniendo en cuenta que la deformación de los gráficos a esa cantidad de metros por segundo hará muy difícil ver lo que se nos viene encima, sobre todo los pequeños utilitarios que vengan en sentido opuesto. Los reflejos también cobran especial importancia cuando estemos batallando contra nuestros enemigos, que intentarán dejarnos fuera de pista. Lo mejor en estos casos es hacer contravolante a su posición para coger impulso, en vez de empeñarse en empujarles, ya que a menos que sean coches de diferentes categorías será muy complicado sacarles de la carretera.



PSP

300 MARCH TO GLORY

Están locos estos espartanos. Eso podría pensarse al ver la brutal película de Zack Snyder, basada en el más sofisticado cómic de Frank Miller sobre la heroica resistencia de un puñado de soldados griegos ante los miles de persas en la famosa batalla de las Termópilas. Pues bien, también podría aplicarse el cuento a Collision Studios, que con un par de bemoles ha tenido a bien embutir tanto guerrero, elefante, flecha, rinoceronte y hasta centímetro de rey Jerjes en la "chiquita" PSP. "Pa" chulo, yo. Sin embargo, la labor de ingeniería es espectacular, tanto en look como en espíritu comiquero, gracias a su puesta en escena gracias a las viñetas dinámicas realizadas por Tomm Coker. Un detalle muy de agradecer para las legiones de fans no solo de la peli pues, de hecho, también disfrutaremos de localizaciones inéditas como el interior de alguna nave. Aunque, por supuesto, el tomate principal se desarrolla en tierra firme, con una serie de misiones bastante lineales y puramente beat (no solo en plan "Samurai Warriors" sino también "God of War") en las que encarnaremos al rey Leónidas solo o liderando a una falange espartana. Esto es, un mata-mata eminentemente sencillo que se beneficia de la diversidad de combos y de armas desbloqueables disponibles. Así, podremos configurar nuestro arsenal con binomios como espada-escudo (la más básica), flecha-escudo (la más estratégica y pausada) y espadas duales, la más mortífera, aunque haya que desbloquearla. También tendremos algunos añadidos a la acción tales como los puntos Kleos acumulables para poder lograr más poderío y 20 nuevos ataques, o el modo cólera para no dejar persa con cabeza, incluyendo un ralentí matrixiano para degustar más el sabor de la ultraviolencia peplum. Ah, qué brutos eran estos chicos. Se nota que en la Antigüedad no tenían consolas para pasar el rato...



Ficha Técnica

Compañía
Proein

Género
Acción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
http://300videogame.warnerbros.com

Sin andarse con chiquitas

Para que el espectáculo sea más *bigger than life*, lo mejor es simplificar las vías de ejecución, que además entre tanta sangre y músculo nos puede dar un síncope buscando botonadura imposible. Así, únicamente tendremos que darle al pulgar con el cuadrado (ataque fuerte), círculo (débil) y aspa (escudo). El triángulo servirá para alternar los tres sistema de batalla disponibles, mientras que L y R quedan reservados a habilidades muy puntuales. Y un consejo: no quitéis del todo el sonido de la consola, porque el toque de cuerno avisa de la lluvia de flechas...



Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

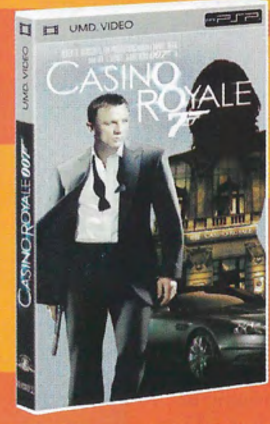
Sonido/FX
■■■□□□

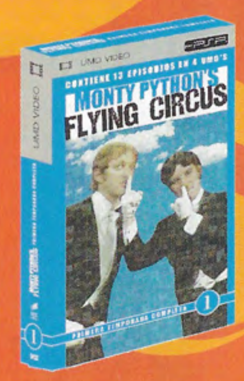
Originalidad

■■■■□□

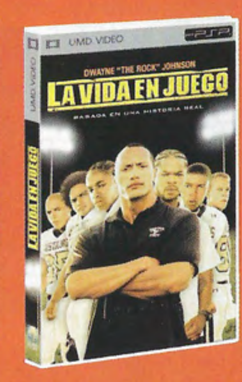
Saca todo el partido a tu ocio

Disfruta de las mejores películas en cualquier lugar y al mejor precio

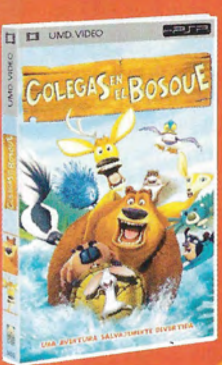








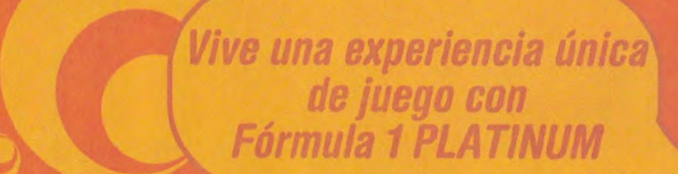




EL CINE QUE VIAJA CONTIGO

PSP™
PlayStation®Portable

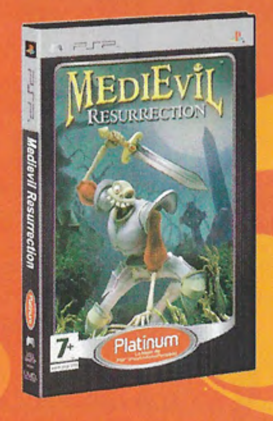


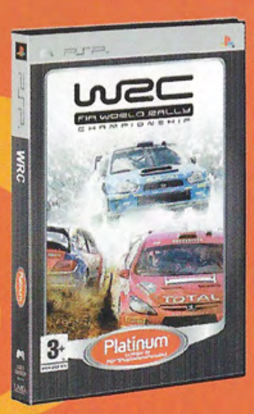


Vive una experiencia única de juego con Fórmula 1 PLATINUM















AHORA ESTES DONDE ESTES NO ESPERES PARA JUGAR

PSP

SID MEIER'S PIRATES!

Ron, ron, ron, la botella de ron! ¡Vuelven los piratas de Sid Meier, en una versión ampliada, mejorada y recauchutada para tu PSP! El bueno de Sid tiene experiencia en esto de crear juegos clásicos (la saga «Civilization», sin ir más lejos), y «Pirates!» ha sido uno de sus títulos más aclamados a lo largo de los años. Tras conocer varias encarnaciones, llega la versión PSP, que pretende reunir lo mejor de todas ellas. En «Pirates!» deberás hacer todo lo que hacían los verdaderos piratas, básicamente abordar y saquear barco y desenterrar tesoros. Pero si eres ambicioso y juegas bien tus cartas podrás medrar políticamente y hasta formar parte de la nobleza, todo con el objetivo final de liberar a tu familia, cautiva desde hace años por las malas artes de un perversísimo marqués español. La mecánica básica es de lo más sencilla: surcarás el Caribe en busca de naves que abordar -que deberás elegir en función de tus alianzas-, y una vez las derrotes tendrás que dirigirte a algún puerto para comerciar con el botín. Para hacerse con los barcos hay que derrotar a sus capitanes en unos duelos con espada que comenzarán siendo sencillos, pero que se complicarán gradualmente. Las respectivas barras de energía vendrán determinadas por el número de tripulantes de cada uno, que podrán ser reducidos mediante un cañoneo previo. Mucho cuidado con perder un duelo a espada, porque serás encarcelado y los años pasarán mientras tu famlia languidece en vete a saber qué agujero. Cuando estás en tierra tienes muchas acciones a tu disposición: reclutar nuevos marinos, obtener mapas del tesoro, comerciar o alternar con el gobernador de la la ciudad. También puedes ser un traidor a tu raza e instigar a las tribus indias a que ataquen alguna colonia. A nivel técnico el juego está más que logrado, así que poco más se le puede pedir. ¡Por el sable de Barbanegra, a por él!



"Cuidadín" con la espada... que a lo tonto nos hacemos daño.

Ficha técnica

Compañía
2k games

Género
Aventura/Estrategia

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.2kgames.com

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

Músculo o cerebro

▶ Para prosperar no es imprescindible que andes sembrando el terror por los mares, puedes hacerte con un buen capital a base de buscar tesoros. Para ello, deberás frecuentar las tabernas de los puertos y hablar con los "misteriosos forasteros" (no te preocupes, hay uno en cada puerto), que de vez en cuando te ofrecerán un mapa a cambio de unos doblones. También puedes ascender casándote con la hija de algún gobernador; procura que te la presenten y luego conquístala con tu habilidad como bailarín. Con el tiempo te preguntarás qué hacías alternando con marineros borrachos y poco aseados.

3+
www.pegi.info

Prueba el modo Wi-Fi en las zonas ADSL Wi-Fi de Telefónica.



Consulta los HotSpots disponibles en www.nintendowifi.com.

MINI MARIOS
MAXI DIVERSIÓN

MARIO VS. DONKEY KONG 2 LA MARCHA DE LOS MINIS

NINTENDO DS lite

DOS PANTALLAS

PANTALLA TÁCTIL

¡TE LO PASARÁS A LO GRANDE! UTILIZA LA PANTALLA TÁCTIL PARA DIRIGIR A LOS CHIFLADOS MINI MARIOS A TRAVÉS DE 80 ALOCADOS NIVELES LLENOS DE ACCIÓN Y REPLETOS DE DESAFÍOS INESPERADOS. CREA TUS PROPIOS NIVELES DE LOCURA, O JUEGA EN LOS DISEÑADOS POR OTROS JUGADORES VÍA WI-FI.
¡ES LA DIVERSIÓN SIN FIN!

Wii

MEDAL OF HONOR VANGUARD

Cuerpo a tierra y ojo con los remolinos revoltosos, porque la nueva hornada de pájaros de acero y obuses finos de «MOH» amenazan con surcar los cielos con más fiereza y saña que nunca. En el buen sentido, claro, porque esta legendaria franquicia, que empezó a batir alas allá por el 99, llega a un punto y aparte en su trayectoria en esta versión, donde nos serviremos de las habilidades del mando de la Wii para llevar a cabo piruetas y loopings inimaginables. El argumento nos sitúa en la elite en la 82ª División de paracaidistas, en la piel del Cabo Frank Keegan, que deberá dirigir a sus muchachos en valientes misiones tales como la Operación Husky en los glaciares de Sicilia o la del aérea Varsity en las áreas nazis, donde irrumpiremos dentro de las líneas enemigas para participar en las épicas batallas de la II Guerra Mundial, con cien paracaidistas por banda. Una de las virtudes del título consiste en la posibilidad de elegir entre diferentes y auténticas armas a nuestra disposición, cada una con sus propias características para así variar el transcurso de cada batalla (no es lo mismo pistola automática, Thompson, rifle BAR, M1 Garand, escopeta, bazooka o granadas) y nuestra estrategia en combate (toma tu arma y corre directo a las defensas Axis, o bien usa tu rifle de francotirador y vigila tus pies para no perder cobertura). Un realismo impresionante (¿quién dijo que los gráficos en Wii eran regulares?), nivel histórico bien documentado y la posibilidad de que nuestros aliados nos proporcionen valiosas informaciones tácticas en plena zona de combate harán de este juego un antes y un después en las guerras de guerrillas. Y ya es mucho decir.

Ficha Técnica

Compañía
EA

Género
Shooter

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.mohes.ea.com

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■■□

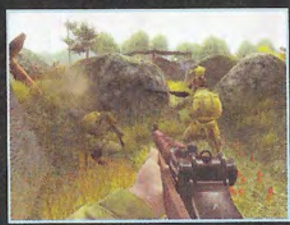
Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■□□

En campo abierto o entre ruinas, siempre alerta ante un ataque inesperado.

Mando firme

▶ Por supuesto, la mayor novedad y hasta prodigio de este título reside en su posibilidad de uso y disfrute de los joysticks. Así, la mayoría de los movimientos de carrera, salto, retirada, cargar el arma y ejecución por parte del personaje se pueden llevar a cabo con el nunchuk, mientras que con el Wii-Mote controlaremos nuestra arma. Mención especial merece el movimiento de giro de 180 grados para rodear al enemigo (mejorado en la opción multijugador), algo primordial en el fragor de la batalla. Esto es un infierno, soldado... pero da gusto calentarse a su vera.



Wii

WING ISLAND

Nintendo tiene una larga tradición de juegos de vuelo sencillos y coloridos, abanderados por la saga «Pilotwings». Pero mientras esperamos la resurrección de este mítico título podemos jugar con «Wing Island», que nos pone en la piel (o más bien las plumas) del último descendiente de una familia de pájaros pilotos que deberá tomar el timón de la empresa familiar, Alas S.A. Pilotando varios modelos de biplano por distintas islas, deberemos prestar servicio a los emplumados vecinos de la zona realizando tareas de reparto, búsqueda de animales perdidos y demás labores propias del entorno rural, en un ambiente bucólico y pastoril. La sencillez de manejo parece haber sido el principio dominante del juego, y podremos realizar todas las maniobras de nuestro avión o formación de aviones exclusivamente con el Wiimote. A veces deberemos realizar movimientos un tanto bruscos, así que ten cuidado, no vayas a tener alguien detrás y clavarle el codo en el bajo vientre. En cualquier caso, nos encontramos ante un simulador "amable", en el que aunque choquemos contra el mar, el suelo o las paredes nunca nos estrellaremos, recordándonos al espíritu del «Prop Cycle», aquella estupenda recreativa en la que manejábamos una bici voladora. Sólo perderemos si se agota el tiempo de la misión, pero aun así contamos con intentos ilimitados. Como no podía ser menos, con el dinero que ganemos podremos comprarnos nuevos aviones. Además de la historia principal, tendremos los imprescindibles mini-retos, para jugar solos o en pareja, y que consisten básicamente en distintas variantes del venerable pasatiempo de reventar globos. Por su sencillez y agradable aspecto gráfico, «Wing Island» resulta un juego muy simpático,, y apropiado para todas las edades.



Ficha Técnica

Compañía
Hudson Soft

Género
Simulador de vuelo

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.nintendo-europe.com

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■□□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■■□□

Reventar y reventar

▶El modo de Competición tiene tres tipos de juego. En el primero te encontrarás con multitud de globos flotando estáticamente en el aire, esperando a que revientes tantos como puedas. La modalidad contrareloj nos proponee un recorrido a través de una serie de puertas que debes completar tan rápido como puedas.
Y el último modo enfrenta a dos aviones con sendas hileras de globos enganchadas a sus colas, siendo el objetivo reventar el máximo número posible de globos del contrario. Esta modalidad puede jugarse tanto contra la máquina como contra un oponente humano, con la particularidad de que el segundo jugador puede manejar su aparato con el Nunchuk.


LUCHA COMO
Virtua Fighter 5
YA A LA VENTA
Este es el Quinto Torneo de Lucha Mundi
luchadores y 15 afamados campeones, tus opcio
nables, aunque tus posibilidades sólo unas poc
sistema de manejo puedes controlar cada u
todos los combatientes. Así que lanza tus
combos con precisión y garbo. Tú nunca l
ahora, y ganar nunca antes fue tan imp
Y PRONTO
16+
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
www.sega-europe.com/virtuafighter5
PONTE EN LOS ZAPATOS DE SONIC
SONIC y los Anillos Secretos
SEGA, the SEGA logo and Sonic and the Secret Rings are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. © SEGA. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All Rights Reserved.
7+
www.pegi.info
EXCLUSIVELY ON
Wii
SONIC TEAM
SEGA
www.sega-europe.com

TEXTOS: GABRIEL CARMONA

SSX BLUR



La franquicia del snowboarding por excelencia hace una entrada triunfal en Wii con un título sólido y bien diseñado que aprovecha con inteligencia las posibilidades del nuevo mando. Cuando hablamos de snowboarding en videojuegos, la serie SSX se ha coronado en representante del género. En este nuevo título para Wii, la fórmula básica permanece básicamente inalterada. Tienes una serie de pistas de nieve y diversas pruebas y torneos, que exigen velocidad extrema o espectaculares trucos aéreos, todo ello animado por un amplio reparto de coloridos y extravagantes personajes. La principal diferencia respecto a otros títulos anteriores de la serie es, por supuesto, el control. La combinación de Nunchuk y mando funciona a las mil maravillas, el primero se ocupa de los movimientos en tierra y el segundo de las acrobacias en el aire. El desplazamiento básico es mediante control analógico, pero inclinar el Nunchuk te ayuda a ajustarlo a tus necesidades. Una vez en el aire (saltas moviendo el Nunchuk hacia arriba o pulsando A en el mando), mover el mando en diversas direcciones hace que realices los diversos y espectaculares trucos a tu disposición. Por último están los megatrucos, que ya exigen una mayor precisión para dibujar las figuras indicadas por iconos, y que solo puedes realizar una vez has llenado el indicador de inspiración. Son difíciles y arriesgados, pero la recompensa en puntos bien merece la pena. El juego es francamente bueno tanto en diseño como en apartado técnico, si bien hay que admitir que, salvo por el tema del control, no aporta nada realmente nuevo. Desbloquear nuevos personajes, trajes, trucos y tablas de snowboard en el modo carrera te motiva a seguir adelante, y el modo multijugador para dos en pantalla dividida o para cuatro en "hotseat" es adecuado para pasar una tarde divertida con los amigos. No es el juego definitivo de su género, pero suplirá tus necesidades de adrenalina snowboardera.

Ficha Técnica

Compañía
EA Sports

Género
Deportivo

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.easports.com/ssxblur

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■□□

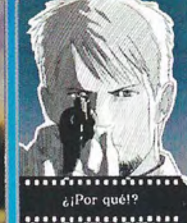
Modos para todos

▸ El modo carrera es realmente el plato fuerte del juego, con una curva de dificultad bien ajustada que va aumentando el desafío a un ritmo constante y sostenido. Sin embargo, no es el único modo de disfrutar del juego. También tienes otras pruebas como slopestyle, half-pipe, big-air, slalom y freeride. En este último puedes explorar a tu aire, pero también encontrar desafíos desperdigados por toda la montaña que pondrán a prueba tu habilidad.

NDS

HOTEL DUSK ROOM 215





Los creadores de Another Code vuelven con un título más propio de una novela negra que de un videojuego. Bienvenido al Hotel Oscuro.

Diciembre de 1978. Kyle Hyde, un ex-policía ahora al servicio de la sospechosa empresa Red Crown, debe cumplir la última misión encomendada por Ed, su jefe, en el Hotel Dusk. Pero Kyle no puede quitarse de la cabeza los altercados que le obligaron a abandonar el cuerpo de seguridad. ¿Qué secretos guarda este lúgubre hotel perdido a varios kilómetros de Los Angeles? ¿Qué relación guarda todo esto con su desaparecido compañero Brian Bradley?

Así comienza esta interactiva novela, que se antoja desde el primer momento como una de las apuestas más originales para Nintendo DS durante 2007 y que goza a simple vista de uno de los diseños más originales y acertados de todo el catálogo de la portátil. El título del juego, «Hotel Dusk: Room 215», responde exactamente al número de la habitación que se nos da al principio de la aventura. Incluso el nombre de la habitación, "Wish Room", es el nombre que tuvo el juego cuando se anunció por primera vez en el E3 del año pasado. Todo transcurre dentro de dicho hotel, y pese a que pueda parecer un espacio limitado, le saca mucho más partido a esta loca-

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Aventura gráfica

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.hoteldusk.com

Jugar de lado

«Brain Training» inauguró una forma muy particular de sujetar la Nintendo DS, girándola 90º grados. De momento pocos juegos se han sumado a esta singularidad, y «Hotel Dusk» es uno de ellos. Al comienzo del juego se nos pregunta con qué mano escribimos. Así, si somos diestros la pantalla táctil quedará a la derecha, y si somos zurdos estará a la izquierda. De esta forma, la portátil encaja mejor en la curvatura de la palma de la mano y no queda ninguna parte al aire, en vez de mover los ojos de arriba abajo, lo haremos de forma más natural, y entre otras cosas, facilita a la hora de anotar las pistas que vayan apareciendo. Un gran acierto.

Valoración

Gráficos

■■■■■□

Jugabilidad

■■■■■□

Sonido/FX

■■■■■□

Originalidad

■■■■■□

lización que otros muchos juegos con vastas extensiones. La interacción con todos los elementos de cada estancia es total, teniendo que examinar al milímetro muebles, paredes, cuadros... las pistas están escondidas donde menos te lo esperas. El trato con los demás residentes del hotel será el hilo argumental para encadenar lo que acontece en Hotel Dusk.

Muy ambientado

La ambientación, de finales de los setenta, obliga a realizar la tarea a la antigua usanza, con poco más que una lupa, una libreta y nuestra propia capacidad de observación. Mezcla en su realización visual dos y tres dimensiones con bastante maestría, salvo algunos momentos en que el número de texturas y polígonos se evidencia escaso.

El equipo de Cing, los que hace casi un par de años sorprendieron con «Another Code», recuperan una vez más el devaluado género de las aventuras gráficas, tanto en su mecánica como en su presentación, por supuesto aportándoles cierto toque actual gracias a las posibilidades únicas de Nintendo DS. El ritmo del juego es pausado y medido, un poco extraño al principio, pero cómodo una vez te habitúas y te sientes, dado el alto grado de inmersión del juego, parte de la piel de Kyle Hyde. Nos esperan por delante diez horas de juego, aunque nos podemos quedar bloqueados en algún punto y que nos cueste avanzar. Éste el único punto débil del juego, y puede desesperarnos un poco, pero el mejor consejo es recuperar la calma y repasar en qué punto de la historia hemos podido pasar un detalle por alto. Investigar, preguntar, observar y analizar. Cuatro claves fundamentales de este «Hotel Dusk: Room 251».

Trazos a lápiz

Pocas veces encontramos apuestas tan arriesgadas en el proceso de diseño de un juego como es el caso. Los personajes y sus animaciones parecen estar hechos a lápiz, como recién dibujados, sin matices de color, apenas rellenados de un par de trazos sucios que ha dejado el grafito, y aparecen en un trozo de papel mal recortado. Este acabado encaja de forma inmejorable en el aspecto oscuro del juego, su localización en un hotel con no muy buena pinta y todo aderezado con el marco propio los años setenta, sin ningún tipo de tecnología a nuestro alcance. Así, el juego consigue una identidad visual al alcance de muy pocos títulos actuales, que pecan constantemente de repetir clichés hasta la saciedad.

Guía de juego

Como os comentábamos, el primer requisito es inclinar la Nintendo DS, quedando la pantalla táctil en la mejor posición para escribir, seamos diestros o zurdos. Cuando estemos dialogando con algún personaje, éste aparecerá en la táctil, y en ocasiones podremos interrumpir su declaración si queremos que haga hincapié en algún punto de lo que nos está diciendo que creamos fundamental para la investigación. Deberemos acertar con la pregunta entre una de varias opciones o sólo conseguiremos enfadar al personal y no sonsacarle la información. A la hora de movernos por el hotel, en la pantalla derecha aparece un plano en 2D por el que nos moveremos con el stylus, y en la izquierda la recreación tridimensional de la zona que veamos –si somos zurdos, al revés-. Si en algún momento hay algo que podamos observar con más detalle, se iluminará el icono de la lupa. Dándole encima con el lápiz táctil, la imagen cambia de pantalla podremos tocar todo aquello en lo que creamos puede haber algo interesante. Con una pequeña barra, cambiamos el ángulo de visión, para encontrar objetos ocultos o mensajes pegados en los laterales de una mesa o una silla. Como buen detective, ¡cualquier detalle es vital!



TEXTOS: MARIO GÓMEZ

NDS

POKÉMON RANGER

En las regiones lejanas del mundo Pokémon no existen los entrenadores, sino grupos de voluntarios que se dedican a cuidar del bienestar de estos bichitos, ¡los Pokémon Rangers! El protagonista del juego (que puede ser chico o chica, ésta con un uniforme de lo más revelador) sólo tiene un sueño en la vida, y es convertirse en Ranger. Tras ser aceptada en el cuerpo, se sumerge en la tarea de patrullar el entorno natural de los Pokémon. Cada vez que uno de ellos en apuros, ya sea porque se ha extraviado de su dueño, se ha peleado con otro Pokémon, etc., deberás atraparlo con tu "capturador". Para ello tendrás que describir un número determinado de círculos con el stylus alrededor del Pokémon, sin que éste toque la línea ni la rompa con sus técnicas. Una vez lo captures, podrás llevarlo contigo y pedirle que te ayude a superar ciertos obstáculos con sus poderes, o incluso capturar a otros Pokémon, tras lo cual quedará liberado. Además, tendrás un Pokémon acompañante que te seguirá siempre. La historia del juego se complica cuando un aparato "supercapturador", que debería ser de uso exclusivo de los Rangers, es robado por un equipo de malhechores. ¡Pese a ser un novato deberás ayudar en la crisis! El juego puede manejarse exclusivamente con el stylus, y tiene una mecánica muy sencilla y entretenida. Sin duda el punto culminante son las capturas de los Pokémon, que van volviéndose progresivamente más complicadas. Sin duda, «Pokémon Ranger» es una estupenda adición a esta ya larga saga.





Valoración

- Gráficos: ■■■■□□
- Jugabilidad: ■■■■■□
- Sonido/FX: ■■■■□□
- Originalidad: ■■■□□□

¡Gradúate como Ranger!

▸ Por cada misión finalizada con éxito conseguiremos estrellas o puntos de energía para nuestro Capturador (cuantos más puntos más podrás aguantar en los combates). El objetivo es subir hasta rango 10, momento en que te gradúas como Pokémon Ranger. Las capturas no serán fáciles, pero siempre contarás con tu Pokémon acompañante. Según el personaje hayas elegido, tu Plusle o tu Minum te ayudarán para paralizar al Pokémon salvaje. Otros Pokémon te conceden distintas habilidades, como crear una burbuja inmovilzante. En la barra secundaria de tu Capturador aparecerá la potencia de tu Pokémon acompañante.

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Aventura/RPG

Lanzamien
Abril

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
http://ms.nintendo-europe.com/pokemonranger

¡EXCAVA Y DESPIÉRTALOS!

化石超進化

SPECTROBES

www.spectrobes.com





Prueba el modo Wi-Fi en las zonas ADSL Wi-Fi de Telefónica.





Consulta los HotSpots disponibles en www.nintendowifi.com.



Ayuda a Rallen y Jeena a desvelar los secretos de las criaturas prehistóricas más alucinantes, ¡Spectrobes! Busca los minerales, excava sobre la pantalla táctil con tu Stylus y extrae el fósil sin dañarlo. Hay más de 400 diferentes. ¡Salva la galaxia de los terribles Krawl desde tu Nintendo DS!



NINTENDO DS







NDS

LUNAR KNIGHTS

Precedido por el tremendo carisma del estudio Kojima Productions, por fin aterriza en España el «Lunar Knights», una de las creaciones dentro del género del rol más conseguidas para la Nintendo DS. Con una historia de vampiros un tanto típica pero desde luego nada tópica, uno de los equipos de producción más prestigiosos del mundo se han puesto manos a la obra para lucirse en un título espectacular para la portátil de dos pantallas. Heredero directo del «Boktai» (aunque sin sensor de luz como aquél), «Lunar Knights» tiene su punto fuerte en la original y desafiante jugabilidad, basada principalmente en alternar tiempos de oscuridad y de luminosidad. En este mundo, los vampiros tienen un control casi absoluto sobre la tierra, y cuentan con una nueva arma para protegerse: el Parasol, que como su nombre indica es una sombrilla estelar. Con ella, pretenden extender su reinado de sombras, y continuar atacando a los humanos mondos y lirondos. Lucien y Aaron son miembros de la resistencia frente a los chupasangres, y tendrán que utilizar todas sus habilidades para llevar a cabo su venganza contra un jefe de la noche. Básicamente, la perspectiva de juego le convierte en un "atraviesa-mazmorras" al estilo «Diablo», con un complejo sistema de control tirando más a la lucha que al rol. Lucien servirá mejor para los enfrentamientos cuerpo a cuerpo gracias a su armadura, mientras que Aaron lo hará mejor a distancia gracias a su pistola lanza rayos. La historia estará perfectamente hilvanada en todo momento, dando multitud de horas de diversión con un apartado técnico envidiable para lo que se le puede exigir a la consola: muy buenos gráficos y una gran banda sonora, sin mencionar la abundancia de voces (en inglés, como no). Desde luego, como para poner los dientes largos.

Ficha Técnica

Compañía
Konami

Género
Acción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.konami-europe.com/games

Donantes involuntarios de sangre

▶ El universo de «Lunar Knights» está ambientado en una hipotética tierra dominada por los malévolos vampiros. Los protagonistas podrán recargar sus poderes de ataque respectivamente con el sol (Lucien) y con la luna (Aaron), e intercambiar sus habilidades durante el combate. Al estar la mayor parte del tiempo bajo techo, sólo se podrán realizar tales acciones en determinados momentos, aunque un nutrido arsenal que se podrá ir mejorando con experiencia y dinero, así como unos bichitos denominados Terrenials que afectarán a un punto específico de los enemigos. Todo será poco para enfrentarse a Duke, el jefe de los vampiros que tiene una deuda de sangre (nunca mejor dicho) con Lucien. Vamos, lo que llaman "sed de venganza", pero roja.

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■□□

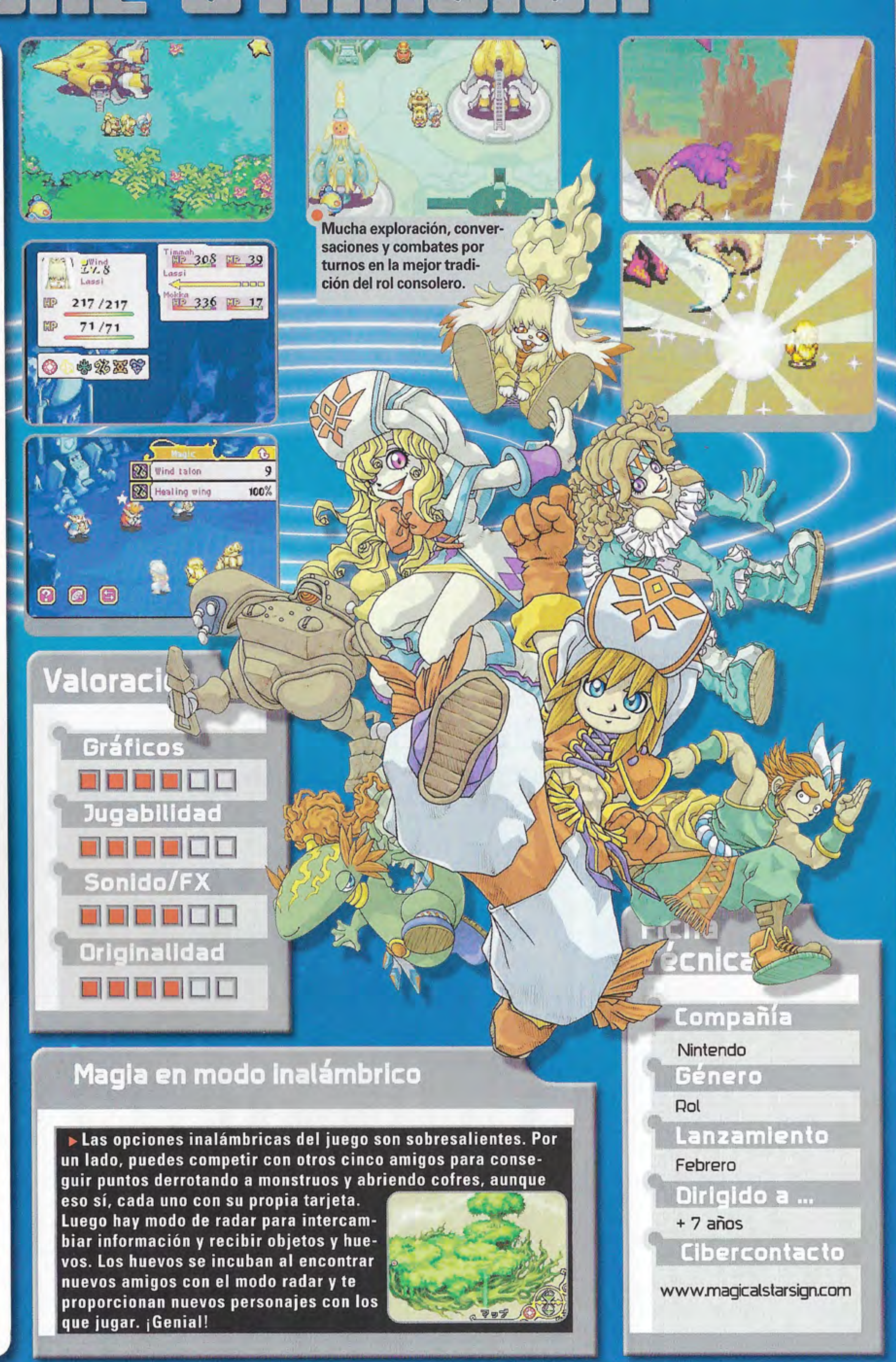
Originalidad
■■■■□□

TEXTOS: GABRIEL CARMONA

NDS

MAGICAL STARSIGN

Sumérgete en una aventura tradicional con combates por turnos, curiosos personajillos y una historia llena de buen humor. La historia de «Magical Starsign» tiene lugar en el planeta Kovomaka, del sistema solar Baklava. El grupo de protagonistas son seis estudiantes de magia de la academia Abracadabra, cada uno especializado en un elemento concreto, como el fuego, el agua o el viento. Resulta que la profesora de la escuela, la muy querida señorita Madeleine, desaparece misteriosamente tras emprender un viaje al espacio, y su búsqueda lleva a nuestros jóvenes héroes, encabezados por ti, a una aventura insólita a lo largo y ancho de los pequeños planetas de su sistema solar.
Y ya te puedes imaginar el resto, con algunos puzles sencillitos para dar ambiente, resueltos a golpe de hechizo. El sistema de control y navegación, basado por completo en el lápiz táctil, es muy cómodo e intuitivo, y el argumento engancha con su buen humor y simpatía. Los combates por turnos gozan de una buena dosis de estrategia gracias a la diferenciación entre ataques mágicos y físicos, la formación en dos filas y la interacción entre los diversos elementos, al estilo piedra-papel-tijera, sin olvidar la ingeniosa mecánica de la alineación de los planetas, que potencian a uno u otro signo en momentos determinados, o los "toques mágicos", que potencian tu ataque o defensa al tocar al personaje en el momento justo. Las logradas animaciones y el bonito apartado gráfico son un plus, y la banda sonora, aunque algo repetitiva en ocasiones, se adapta con acierto a las circunstancias. «Magical Starsign» es una aventura realmente mágica que deleitará a los más pequeños, e incluso puede gustar a los adultos que sepan apreciar su encantador e ingenuo mundo de color y ranas de gominola.



Mucha exploración, conversaciones y combates por turnos en la mejor tradición del rol consolero.

Valoraci…

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

Magia en modo inalámbrico

▶ Las opciones inalámbricas del juego son sobresalientes. Por un lado, puedes competir con otros cinco amigos para conseguir puntos derrotando a monstruos y abriendo cofres, aunque eso sí, cada uno con su propia tarjeta. Luego hay modo de radar para intercambiar información y recibir objetos y huevos. Los huevos se incuban al encontrar nuevos amigos con el modo radar y te proporcionan nuevos personajes con los que jugar. ¡Genial!

Ficha técnica

Compañía
Nintendo

Género
Rol

Lanzamiento
Febrero

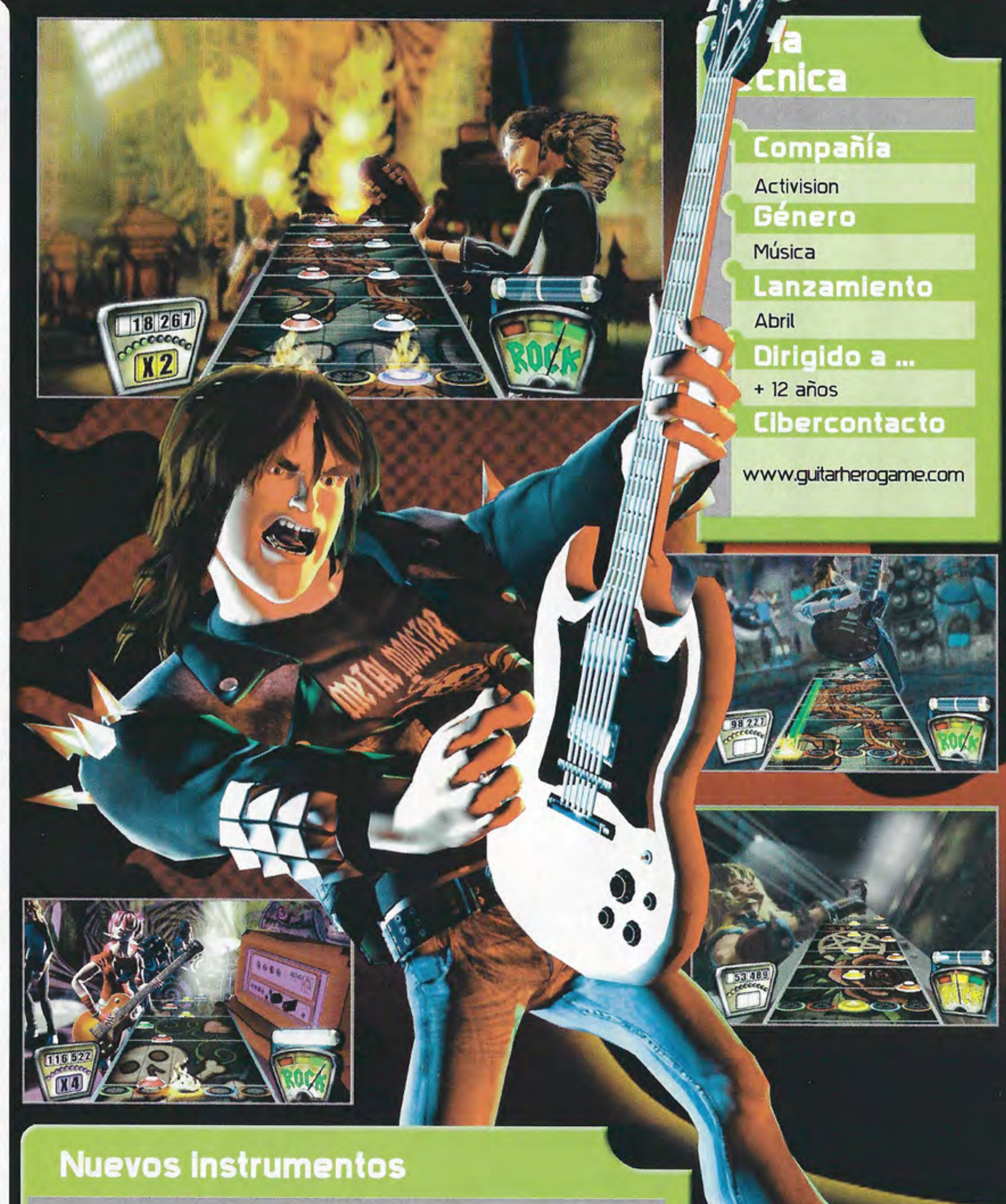
Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.magicalstarsign.com

GUITAR HERO 2

La mayor leyenda de la guitarra ficha para la banda de Microsoft. Nuevo instrumento, más modos online y nuevas canciones logran alargar aún más uno de los punteos estrella de los últimos años.

¿Pensabas que el auténtico duelo guitarrero se está disputando entre el arrollador heavy metal de la PS3 y la virtuosidad flamenca de la Wii? Pues de eso nada, porque acaba de añadirse al dúo un tercer solista con mucho rock en las venas: la versión Xbox 360 de «Guitar Hero 2». Ya, cierto que la consola de Microsoft juega con la ventaja de tener la franquicia (una de las mejores de la temporada pasada, recordemos) de lo más rodada y curtida. Pero es reseñable el esfuerzo de RedOctane-Harmonix para adaptar las características del juego a su máquina. Sobre todo, y principalmente, el controlador, ya que la 360 recibirá una preciosa guitarra blanca a lo Hendrix en exclusiva, con la misma botonadura que la versión PS2 en el mástil pero con la peculiaridad de contar con el mismo botón de interfaz central que el mando de la consola, para así acceder al menú en pleno juego. Un estupendo detalle para poder colgar en Xbox Live las mejores actuaciones y descargarse canciones del bazar. Aparte de estas novedades, el corpus central del juego se mantiene casi idéntico a su antecesor. Así, tendremos similares escenarios (en alta definición, para poder apreciar con más lujo de detalles los jaleos y griteríos del públicos), personajes (once, entre ellos el "chico de la guadaña" o el crack Izzy Sparks, ahora disponible desde el principio) y efectos especiales psicodélicos.



Nuevos instrumentos

▸ **Aunque, si hablamos de secretismo, mejor no mentemos un asunto encerrado bajo siete llaves: el futuro de la franquicia. Según parece, y ha trascendido a los medios, Harmonix podría estar preparando una nueva entrega centrada en los 80, con grupos y solistas de tan cardados y chillones años. Una idea fetén, aunque recuerda a la edición ochentera de «SingStar». Otros, incluso, apuntan a una conversión para la Wii aprovechando el mando de la consola. Aunque, la verdad, lo que más mola es agarrar la guitarrilla y creerte Satriani por un día.**

Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■■■□

Originalidad ■■■□□□

Mejor con amigos

Aparte, los modos de juego también poseen el mismo pentagrama, aunque se han añadido a la partitura unas cuantos mejoras de altura, sobre todo la que permite jugar con un amiguete en la misma banda. Además, se mantiene el modo enfrentamiento para montarnos esos épicos duelos guitarreros cara a cara, y la posibilidad de interpretar en un mismo tema distintas pistas, como guitarra solista, rítmica o bajo, al igual que en el modo cooperativo. Por supuesto, el modo central historia también ha sufrido jugosas variaciones en nuestra meteórica carrera desde los pequeños tugurios ingleses a las catedrales del rock estadounidenses. En definitiva, el punteo que ofrece esta versión es realmente de ovación y vuelta al ruedo, como no podía ser menos. La adaptación a las características de la Xbox se lleva a cabo a las mil maravillas, tanto en el mástil "personificado" como en las diversas opciones online e interactivas. Por su parte, los controles "coloreados" siguen siendo una solución ideal e intuitiva (y casi definitiva) para este subgénero de "karaoke instrumental"), por lo que tampoco era de recibo intentar alguna otra innovación que podía resultar traumática. Un motor gráfico con muchos más caballos y unos altavoces más potentes dan una zancada más en una saga a la que aún le quedan muchos macroconciertos. Que aprendan los Rolling Stones viejunos esos.

Guía de juego

Ninguna novedad ni complicación en el frente en cuanto a manejo. Como siempre, pulsaremos los botones en nuestra herramienta según vayan apareciendo en la pantalla. A más dificultad de la canción, mayor velocidad digital requerida. Un buen punto a su favor es la presencia de un tutorial mucho más completo que en la primera parte, que incluye técnicas como tocar varias notas con una única pulsación de la barra. Otro es el ya conocido modo de ensayo, tremendamente imprescindible para los niveles más avanzados, aunque la opción de velocidad superlenta sigue siendo óptima. Como siempre, el abanico de extras y desbloqueables es enorme y jugoso. Por ejemplo, conseguir jugones como New Kid (desbloquea Blackout Bar), Young Gun (RedOctane Club), Axe Grinder (Rock City elater)... o bien premios variados como "cajón de arena" obteniendo cinco estrellas en todas las canciones del modo fácil, a la perseverancia con cinco estrellas en todas las canciones del modo medio o el Premio Guitarmaggedón logrando cinco estrellas en todas las canciones del modo difícil. También tendremos 30 puntos de premio perfeccionista logrando pulsar el 100% de notas de una canción o, por el contrario, el Snob del Rock rechazando tocar un bis. Que la chulería y la bordería también cuentan para ser una leyenda roquera...

hits para todas las orejas

▸ Uno de los mayores secretos, casi de Estado, de RedOctane ha sido la lista de canciones disponibles. Unos 55 principales que logran cubrir toda la gama de colores del rock, desde indie a sinfónico, pasando por clásico y "jevi". Así, a la gramola ya conocida en la anterior versión hay que añadir varios temas nuevos como "Madhouse" de Anthrax, "Shout at the Devil" de Motley Crue y "Trippin' on a Hole in a Paper Heart" de Stone Temple Pilots. No está mal.

BULLET WITCH

Bruja, más que bruja. No es un improperio, ni siquiera un piropo nicromante, sino el grito de guerra de uno de los juegos que se proponen darle unas gotas de magia (negra, mayormente, aunque también rosa) a la 360. El aquelarre empieza dentro de unos añitos (2013, concretamente), cuando por culpa del calentamiento global y otras crispaciones, al planeta se le ha abierto un costurón interdimensional por el que se colarán unos cuantos monstruos con aviesas intenciones. Y para darles leña, nada mejor que las artes de la pitonisa Alicia, que pondrá todos sus hechizos en el asador, nunca mejor dicho. Un argumento sencillito pero efectivo que sirve a las mil maravillas para desplegar las habilidades y movimientos sugerentes y letales de nuestra amiga, que las tiene a tutiplén gracias a los múltiples combos combatientes que poseemos al alcance de nuestro pad. Precisamente esta circunstancia también es un pequeño obstáculo, ya que el sistema de manejo y cambio de ataques y magias es algo engorroso y en ocasiones más difícil de digerir que un potaje brujeril a base de sapos y alacranes. Algo que ha provocado que muchos jugones juren en arameo, aunque el título también tiene otras virtudes que no conviene pasar por alto. Por ejemplo, sus efectos de luces y sombras (lástima que las animaciones y la puesta en escena batalladora no esté a la altura), que le imprimen mucho arte a los variados escenarios disponibles (ciudades, alcantarillas, bosques, aeropuertos), los diversos modos de dificultad para alargar los magros seis niveles de la aventura, los extras que podremos ir comprando en las tiendas de habilidad gracias a los puntos conseguidos (ojo a los trajecitos de Alicia) y unos enemigos escasos pero con pegada (sobre todo, el jefe intermedio y el final). Pues eso, una pócima breve pero que "achispa" moderadamente.







Nuestra protagonista se mueve como pez en el agua entre las sombras.



Además de lucir palmito, Alicia es una mujer de armas tomar.

Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Acción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.es.atari.com

Valoración

Gráficos
■■■□□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□

Mágias negras

▸ Como no podía ser menos, uno de los mejores elementos de «Bullet Witch» es su estuche de magias y hechizos variados. Además, con muchos usos, incluso tan prosaicos como levantar murallas como si fuéramos Benito y Manolo, lanzar objetos a los enemigos, curar a humanos con nuestra sangre (para que luego digan que las brujas no tienen corazoncito) y enviar cuervos saca-ojos (sí, también tienen mala idea). Eso, aparte de las tres grandes magias: trueno, tornado y meteoro. Atentos a la barra de magia que consume cada conjuro, para lo cual podremos consultarlo en el famoso menú-listín telefónico antes mentado. Quien algo quiere...





www.elcorteingles.es

PROMOCIONES

Consola Xbox 360 Pro
399,90 euros
+ Gears of War + Crackdown
+ Mando inalámbrico
por sólo
99 euros más.

Si compras una
consola Xbox 360 Pro
puedes llevarte por
sólo 99euros más...

¡Ahórrate
más de
70 euros!

Juego Crackdown

Juego Gears of War

Mando inalámbrico

Oferta válida del 16 de marzo al 30 de abril

XBOX 360
PASA DE NIVEL

El Corte Inglés



POR LA COMPRA DE VIRTUA TENNIS 3 EN PS3 DE REGALO UNA CAMISETA

Momento, tras momento, tras momento de brillantez

Imágenes reales del juego en acción

3+ www.pegi.info

Promoción limitada a 900 unidades o hasta el 30 de Abril



PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER

PSP BLANCA + PRO EVOLUTION SOCCER 6 A 229,90 euros

Promoción válida hasta el 30 - 04 - 07

Promociones sólo en El Corte Inglés

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

The Warriors (PSP)

Introduce los siguientes cheats durante el juego:

L, Select, Cuadrado, Abajo, L, Derecha
Modo historia completo al 100%
Abajo, Cuadrado, X, Select, R, Izquierda
Completar la misión actual
Círculo, Círculo, Círculo, L, Select, Triángulo
Obtener puño americano
Abajo, Abajo, Select, Arriba, Arriba, L
Obtener cuchillo
L , X , R, R, Select, R
Obtener machete
L, L, Círculo, Arriba, Círculo, Select
Bate irrompible
Arriba, Triángulo, R, Select, X, L
Salud ilimitada
Cuadrado, Círculo, Triángulo, Select, X, Izquierda
Furia ilimitada
L, X, R , L, L, Círculo
Mejorar capacidad de Flash

Toca Race Driver 3

Ve al menú de opciones y entra en la pantalla de código de bonificación. Introduce los códigos respetando las mayúsculas. Debes configurar tu ID única debe a 5354 para que funcionen.

5TP0CEX1RUFX3
Coches invencibles
5E3V106QGHCE8
Coche tragaperras
UX4Q0T9JX2JQ2
Modo coche de juguete
4YTND1RWFQ679
Desbloquea todos los campeonatos de bonificación
1QYERGJN8BDR4
Desbloquea todos los campeonatos
L98W1PNNDFXFH
Desbloquea todos los vídeos
NBWQV0621K46A
Desbloquea los acelerones
GFHJFVDMV9Y76
Desbloquea el turbo

Ice Age: El deshielo (Wii)

Para obtener energía ilimitada, pon la partida en pausa e introduce este cheat: Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo, Derecha, Izquierda, Abajo.

Club de fans

Me encantan los juegos de rol. ¿Algo nuevo en el horizonte?
Virgilio Ramírez (Sevilla)

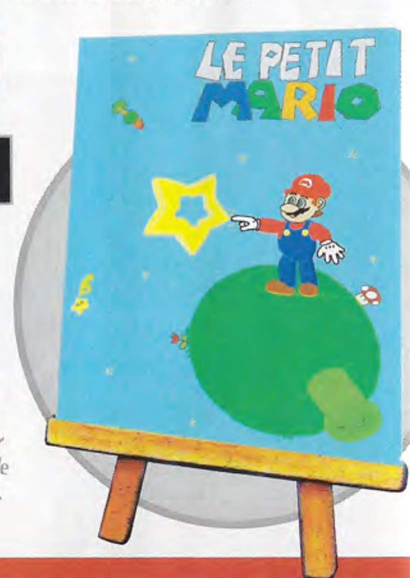
Rogue Galaxy

Los creadores de «Dark Chronicle» y «Dragon Quest VIII» nos presentan este RPG de ciencia-ficción. En el papel de Jester, abandonarás tu desértico planeta para emprender una aventura de escala intergaláctica repleta de acción y humor. El sistema de batalla funciona en tiempo real: mientras tú controlas a un personaje, la máquina maneja a los demás, y es posible usar combos y armas de fuego. Algunos enemigos sólo podrán ser dañados si les saltamos antes en la cabeza, les privamos de su armadura o alguna acción similar, con lo que los combates tienen un elevado elemento estratégico. El juego también incluye un original sistema de creación de armas, que nos permite actuar varias armas pequeñas para obtener una más poderosa. Otro aliciente es el de ir capturando insectos extraterrestres para criarlos y más tarde enfrentarlos con insectos rivales, muy al estilo Pokémon. En el apartado gráfico el juego resulta de lo más atractivo, con un estupendo diseño de personajes (las imágenes que incluimos dan fe) y unos entornos alienígenas muy coloridos y vistosos. Como en todo buen RPG, hay multitud de aventuras secundarias y minijuegos, lo que unido a la enormidad de las mazmorras extienden la vida del juego a un mínimo de 50 horas. El resultado final es uno de los RPGs más redondos para la PS2.

Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com



Galería



Juan Antonio Cobos Obrero (Madrid), de 19 años, ilustra el universo de Mario con este simpático dibujo del popular fontanero. De premio consigue el videojuego «Sonic y los Anillos Secretos» para Wii.

Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).



NUESTROS CINCO FAVORITOS

1. **Crackdown (XBOX 360)**
El juego es un poco corto y tiene sus defectillos, pero nos encanta saltar de un tejado a otro como canguros mutantes.

2. **Final Fantasy XII (PS2)**
Antes de llegar al número fatídico, Square-Enix le da una nueva vuelta de tuerca al género del RPG con unos gráficos bestiales y un mundo enorme.

3. **GTA Vice City Stories (PS2)**
Aunque esté haciéndose algo repetitiva, la verdad que nos cuesta cansarnos de esta franquicia. ¡sobre todo con esas melodías ochenteras!

4. **The Warriors (PSP)**
Uno de los mejores juegos del año pasado se vuelve chiquito pero matón en la PSP, con cantidad de minijuegos inéditos y exclusivos.

5. **Sonic y los anillos secretos (Wii)**
El título que le devuelve a Sonic el sentido de velocidad y la diversión que se venía echando en falta los últimos años. ¡Un retorno estelar!

Retrato Robot

...Yoshitsune Minamoto

1

EDAD: Pues ahí donde le veis, el mocetón ya tiene diez siglitos de nada. Concretamente, desde que Murasaki Shikibu escribió sus andanzas en la mítica «Genji Monogatari», pionero de la novela universal, por delante de Cervantes. ¿Qué te parece?

2

LOOK: En sus orígenes, vestía con la sobriedad medieval de la moda de la época, pero al llegar al mundillo "modenno" del videojuego, se soltó la melena (es un decir) y luce unos corpiños y canesúes de lo más fashion.

3

ARMAS: Muy reverencial él, la fuerza bruta pura y dura no va consigo, por lo que tiene que echar mano a movimientos sigilosos y alguna magia mañosa. Eso sí, donde sí que es letal es en las artes amorosas, ya que sus aventuras cortesanas son de impresión. Por algo es el príncipe resplandeciente...

4

CURRÍCULO: Realmente amplio: el mozo ha triunfado en cine (hasta tres películas, dos de animación, han cantado sus proezas), literatura y, por supuesto, videojuegos. Precisamente acaba de salir en PS3 «Genji: Days of the Blade» donde, aparte de lucir una imagen más guapetona y amangada, no acaba de cuajar como merecía su pedigrí. Otra vez será. Por cierto, quien desee conocer más de nuestro héroe, ahí va su web: www.noveladegenji.com

Te lo dice Galibo ...

Marcando camino

Cuando Microsoft anunció las mejoras del servicio Xbox Live para Xbox 360, afirmó con cierta arrogancia que eran los pioneros del juego online para consolas, y eso les daba la ventaja de ir un paso por delante de la competencia. A decir verdad, creo que el tiempo les ha dado la razón.

Para mí la auténtica revolución en Xbox 360 ha sido la posibilidad de descargar juegos arcade clásicos y jugarlos en el disco duro. Y no solo clásicos, los desarrolladores independientes tienen una oportunidad de oro para distribuir pequeños juegos digitalmente, lo cual nos ha proporcionado joyas como Geometry Wars y Alien Hominid, entre otras.

La consola virtual de Wii, que recupera los clásicos de Nintendo para las generaciones actuales, es la prueba de que Microsoft ha acertado con este concepto de los juegos descargables. Y por supuesto, Playstation 3 se ha sumado a la idea y también ofrece juegos para descargar. Ahora ya solo queda que Sony y Nintendo adopten también el fantástico concepto de los logros y las tablas de clasificación, otra idea magistral de Microsoft que ha elevado la competición en los videojuegos a un nivel global.

Personalmente, a mí me parece fenomenal que los tres grandes del videojuegos compitan para ofrecernos la mejor experiencia online en sus consolas. Pero lo que está claro es que Xbox 360 está marcando el camino a seguir a sus competidores.



Foro abierto

¿Quién va a ganar la batalla de consolas de nueva generación?
Carla Laguna (Madrid)

El pastel es muy grande, y todos podrían ganar. La Wii va a ser la reina de los juegos colectivos, para jugar en las reuniones de amigos o en familia. Hasta tu abuelita puede jugar. La Playstation 3 da categoría al cuarto de estar, y promete ser el resgalo estrella de muchos cumpleaños y fiestas señaladas. La XBOX 360, por su parte, tiene la combinación perfecta de potencia y precio, lo que le da una muy buena posición. ¡Las consolas pueden ser amigas!

Venga, mojaos, ¿cuál es el mejor juego de los últimos seis meses?
Javier Luarca (e-mail)

Hombre, pues es complicado, cada jugón es un mundo, y hay taaantos juegos. Pero va, por decir algo nos ha gustado mucho el «Lost Planet» por calidad y originalidad, y últimamente nos ha llegado al corazoncito el «Hotel Dusk», que nos ha hecho sentirnos protagonistas de una novela o una peli de cine negro. Y es que, ¿a quién no le gustaría convertirse en Bogart por un rato?

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda.
28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com



LLAVE WIFI USB PARA PS3

¡El internet más libre!

Herederos de Nostromo nos trae este mes un cacharrito de lo más práctico, nada menos que un adaptador WiFi por USB que se conecta al PC y lo transforma en un punto de acceso WiFI. De esto modo puedes navegar por Internet y jugar a juegos en línea con la PS3, sin tener que conectar ningún cable a la misma. ¡Qué pasote! Ya no tienes que buscar una roseta de teléfono para conectar la consola, ¡con la conexión de tu ordenador ya vale! Además, esta llave elimina la necesidad de tener un router WiFi, normalmente imprescindible para navegar sin cables. Eso sí, deberás tener la PS3 de 60GB, que es la que lleva conectividad WiFi incorporada, pero como de momento es la única que se comercializa en España no creemos que te equivoques. ¡Saca el máximo partido a tu conexión!

MONITOR LCD PARA XBOX 360

Disfruta en todas partes



¿Te llevas tu flamante XBOX 360 de visita pero no hay una tele a la altura de las circunstancias, o directamente no hay tele? ¡No problem! Los chicos de Joytech tienen la solución con la pantalla LCD 9200 digital, ¡de alta definición! Con unas nada desdeñables 9,2 pulgadas, ofrece una calidad de imagen ultra-nítida y una verdadera definición RGB del color. Además, tiene un ángulo de visualización de 160 grados para poder disfrutar de una imagen clara en cualquier posición. ¡Se acabaron los codazos! El sonido no se queda atrás, gracias a su sistema estéreo surround SRS 3D, que proporciona unos ricos efectos espaciales. ¡Vamos, que a poco que te despistes te olvidas de tu tele y usas sólo el TFT!

PAD RUN & DRIVE PARA PS3

Alucina con los 7 ejes

Siempre que sale una consola, los hay que no se conforman con los mandos de serie y quieren sacarle el máximo rendimiento a su nueva máquina. Pensando en ellos, Thrustmaster ha preparado este novedoso pad que lleva a tu PS3 un poco más allá. Su principal novedad es el drive–stick óptico, que rodea a la cruceta digital. Se trata de una especie de mini-volante con sistema de centrado automático y una movilidad de 90º, que te permite lograr un control de gran precisión sobre cualquier tipo de movimiento progresivo, ya sea corriendo o conduciendo vehículos. Puedes usarlo para girar en juegos de carreras, como timón en los simuladores de vuelo, para fijar el blanco en juegos de francotirador y mucho más. Además, el Run & Drive incluye no 6, sino 7 ejes independientes, únicos para este modelo, y dos gatillos progresivos y programables, que lo convierten en el controlador más versátil del mercado. A todo esto se unen las funciones de vibración para PS2 y la de programación, con el exclusivo botón "preset" que te permite pasar automáticamente de un mapeado a otro.Por esta enorme variedad de opciones, el Run & Drive es seguramente la mejor alternativa para manejar tu PS2 o PS3.

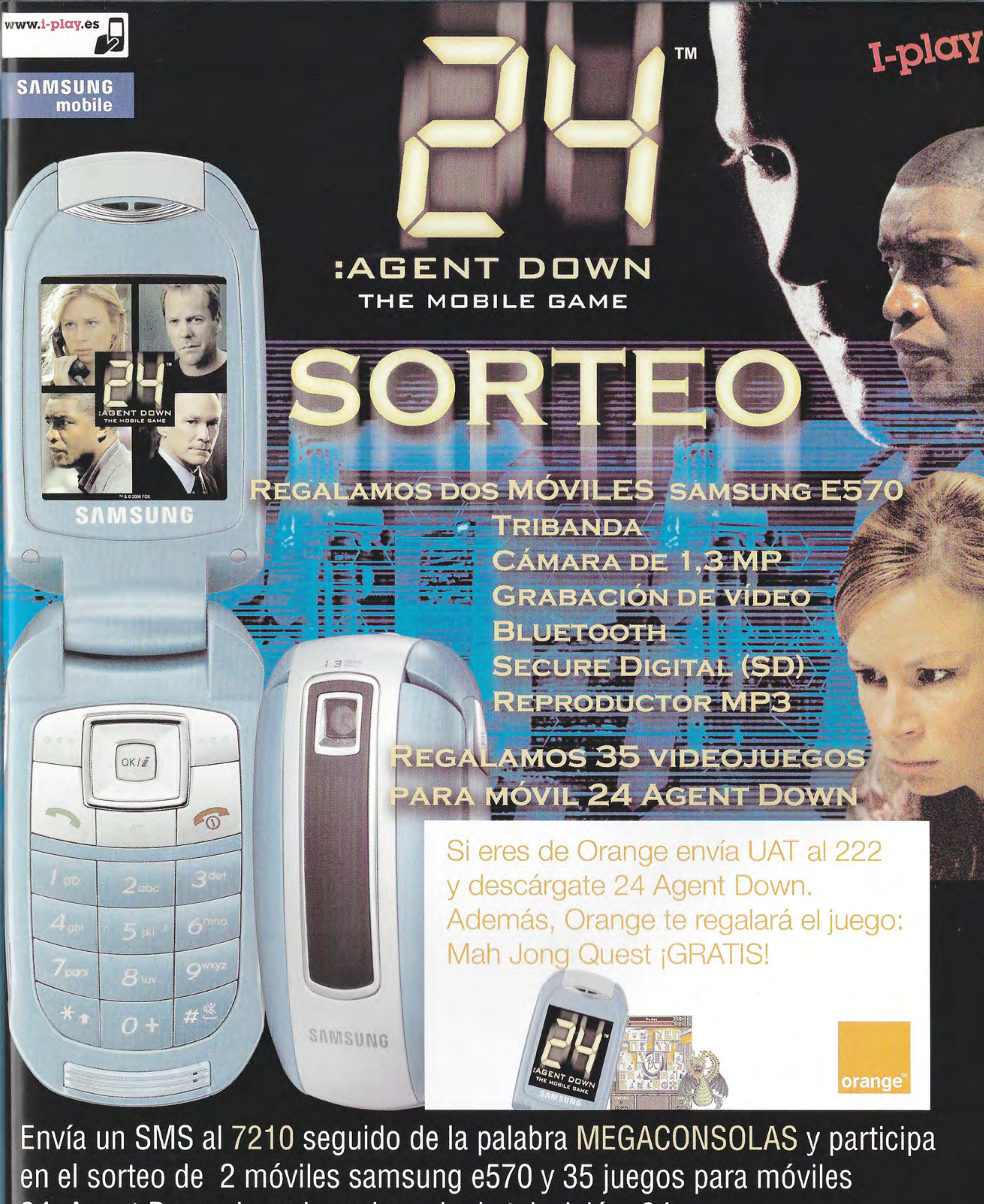


LA ALIANZA DEL MAL

Una batalla sobrenatural en Blu-Ray



Los Hijos de Ipswich son cuatro jóvenes estudiantes que, como descendientes de los primeros habitantes de la Colonia Ipswich en la década de 1600, tienen poderes especiales innatos. Pero han de usarlos con cuidado, pues si abusan de ellos sus cuerpos empezarán a degenerar. Inesperadamente, aparece un quinto descendiente que está dispuesto a acabar con el cuarteto y a quedarse con sus poderes. Comienza entonces una batalla cuajada de acción, horror y poderes de ultraumba, bajo la batuta del especialista en acción Renny Harlin.



Coste del SMS 0,90+IVA. Promoción válida hasta 15/05/07